# MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

АЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

#24 [76стр.]

+2 CD

+ [DEMO] mdk 2
+ [DEMO] deus ex
+ [DEMO] terminus
+ [DEMO] vampire tm redemption

] ЮЛИ / 2000
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 7.00лв.
] Цена без CD: 2.70лв.

evolva [9/10]
diablo 2 [9/10]
vampire tm redemption [8/10]

# MG АБОНАМЕНТ 2000

**нЕ пРОпУСкайтЕ нЕВерОЯТнАтА вЪзМоЖНосТ дА Се АБоНирАТе**

**НА НевЕРояТНи ЦеНи ЗА вАшЕтО люБИмо СПисАНие MASTER GAMES!!!**

Списание MASTER GAMES обявява абонаментна кампания '2000 с **изключително изгодни** условия за абонатите. Освен това всеки месец ще се **тегли томбола с награди между всички абонирали** се за дванадесет броя. Другото, което печелите е, че ще получавате списанието **преди излизането му на пазара** - редовно с препоръчана поща!

**Едногодишен абонамент**

Ако се абонирате за една година, цената за един брой списание с диск от 7.00 лева (коричнa цена) **ще бъде само 5.00 лева**, а без диск цената от 2.70 лева, **ще е 2.00 лева**. Това, което трябва да платите:

**12 броя със CD - 60.00 лева**
**12 броя без CD - 24.00 лева**

**1/2 годишен абонамент**

За тези, които нямат финансовата възможност да се абонират за една година, предлагаме **шестмесечен абонамент**:

**6 броя със CD - 33.00 лева**
**6 броя без CD - 13.20 лева**

**За да гарантираме получаването на списанията, трябва да укажете точния адрес, пощенски код, трите имена и телефонен номер (ако имате такъв за справка от наша страна при допуснати неточности). При промяна на посочения за получаване адрес, трябва своевременно да ни уведомите с писмо до редакцията или с e-mail.**
**Парите за абонамента трябва да ни изпратите с пощенски запис на следния адрес:**

**София 1124**
**ул. Николай Ракитин 1, ет. 2**
**за фирма "Дарт-София" ООД**
**списание Master Games**

За по-голяма ваша сигурност молим да ни изпратите уведомително писмо или копие от вашия превод, за да имаме възможността да направим справка в пощенския клон при евентуално загубване на превода ви.

# 3 ОРИГИНАЛНИ PC ИГРИ

**А искате ли да получите огромен, култов постер 50x70см???**

**ОК, няма проблеми, но трябва да го заслужите. Какво трябва да направите? Изпратете ни с писмо или e-mail: адреси и телефони (ако има такива) на всички геймърски клубове, които знаете във вашия град.**
**За тези, които са ни пратили най-много точни адреси на клубове*, ще направим томбола и ще обявим имената на трима от вас, които ще спечелят освен постера и оригинална игра за PC по свой избор. За да получите със сигурност наградата си, трябва да напише трите си имена, ЕГН, точен адрес и пощенски код.**

**Побързайте! Абсолютно всеки може да получи върховен, суперпостер - стига да ни пише.**

*** не е нужно да описвате конфигурациите на PC-тата и работното им време**

**ВНИМАНИЕ!!!**

**ВСЯКО ВАШЕ УЧАСТИЕ ЩЕ ДОПРИНЕСЕ МНОГО ЗА СПИСАНИЕТО ВИ!**

# MASTER GAMES



## NO EXIT



## HOT-GAMES



## HARD-SOFT WARE



## SONY PLAYSTATION



## TOP-NEWS



## EVERGREEN



## RENEWED



## TOP-SECRETS




graphic design & pre-press: Ch. Popov
add. graphic design: Antonia Kosmicharova

*Издател:* New Media Ltd; *e-mail:* dart@inet.bg; master-games@inet.bg
**www.master-games.com**

*Редакция:* София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2;
*Реклама:* Рекламна агенция *"Master Games"*, Тел.: (02) 730 015

*Винаги Вашият редакционен екип: Боци, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT, VooDoo Man, Ana-Toni, Christian, БатНик, Kali, Стефан, Диди, Пецата*

PRINT BY ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

# MG CD #24




**-HOT GAME DEMOS-**

DeusEx, MDK 2, F1 World Grand Prix, Motocross Madness 2, Sammy Sosa Softball Slam, Starlancer, UEFA Euro 2000

**-HOT GAME NEWS-**

Freedom: First Resistance, Simsville, Squad Leader Zeus: Master of Olympus

**-PATCHES-**

Carnivores 2 v1.1, Descent 3 v1.4, Grand Prix Legends Disconnected Fix, Grand Prix Legends v1.2, Ground Control v1008, HalfLife: Opposing Force v1.1.0.0, High Heat Baseball 2001v1.2, Imperium Galactica 2 v1.05 beta patch, Messiah v0.2, Rainbow Six: Rogue Spear - Urban Ops v2.51 Beta Patch, Revenant v1.22, South Park Rally Patch, The Settlers III v1.60, Tzar v1.05, Unreal Tournament 420

**-CHEATS-**

Alien vs. Predator Marine Trainer, Amerzone UHS module, Atlantis II UHS module, Darkstone v.1.05. Trainer, Dungeon Keeper Gold / Dungeon Keeper: Deeper Dungeons, Evolva 1.0 Registry Keys, FF 8 [Game Save + UHS module], Gangsters Organized Crime v1.4 trainer, Grand Theft Auto 2 +3 Trainer, Indiana Jones - The Infernal Machine version 1.2 +2 trainer, Jagged Alliance 2 +5 Trainer for Version 1.05, Lemmings Revolution v2.1 +3 Trainer, MDK2 Trainer, Metal Fatigue +2 trainer, Nox [+6 +1] Trainer, PGA Championship Golf 2000 Trainer, Quake 3 Arena [Graphics Switch + Nightmare Levels Enabler + Ultimative Autoexec.cfg], SepterraCore +95 Trainer, Starlancer Save-Game-Cheat, The Labyrinth [Freezer/Unfreezer + Trainer], The Sims Trainer +7 (ver. 1.8), The Speris Legacy UHS module, Toy Story 2 +3 Trainer

**-SOLUTIONS-**

Castlevania, Star Trek: The Next Generation: Echoes from the Past, Golden Axe, Jagged Alliance 2, Noctropolis, Resident Evil, Shannara, Shinning Force 2, The Devil Inside

**-FAQ's-**

N/A

**-SHAREWARE-**

3dfxoverclocker, DJ2000, latest version of WINAMP 2.64, Sonique 1.51, CuteMX, CDR-WIN 3.8a, Personal AVI Editor, Adobe Premiere, 3D Impact PRO, Animagic GIF Animator (32-bit), Wgens 0.73, Opera (32-bit), iMesh, Calypso

**-PROGRAMS-**

Came Wizard 32 Version 3.00, GameHack 1.0, Magic Trainer Creator 1.27, UHS Reader for Win 3.1 v4.20, UHS Reader for Win '95 v4.00, Universal Game Editor v1.0

**Playable Demos:** Dark Reign 2, Serious Sam, Shattered Galaxy, StarTrek: Conquest Online, Terminus, Virtual Skipper, Flying Heroes, SuperChix 76, 3D Ultra Pinball: Thrillride, ClusterBall, Vampire: The Masquerade - Redemption

**MOVIES:** E3







**Microsoft** обяви, че официалният сайт на новата им игра в подготовка, , Midtown Madness 2, е вече отворен. **Logitech** обяви, че компанията вече разпространява новия си джойстик с force feedback - WingMan Force 3D. **Diablo II** ще се продава от 30 юни. **Panasonic** започва да разпространява ново поколение DVD-RAM устройства и медия през следващия месец. **На 23 юни** бе пусната Steel Panthers World At War, Version 2.0 със няколко съществени подобрения и оправени бъгове. **Intel** пусна три нови високотехнологични Celeron процесори, насочени към по-евтините персонални компютри. **Nintendo** прекъсна голяма фалшификаторска операция в Азия и оповести имената на нелегално разпространявани игри. **Electronic Arts** огласи предстоящото пускане на F1 Championship Season 2000 за PC, PS и PS2. **Activision** разгласи издаването на 3D стратегията на Pandemic Studios - Dark Reign 2. **Новият проект** на Artifact Entertainment, Horizon, е в опасност поради липса на финанси. **Sega** обсъжда възможността да обедини Heat.net с други игрови сайтове. **Soulbringer** се очаква да излезе в средата на юли. **Mattel Interactive** обяви, че дългоочакваната им стратегия Warlords Battlecry е вече на пазара. **Проблемите** на ATI Technologies се влошиха след като компанията отбеляза още по-големи загуби за периода. **Mattel** получи лиценз за издаване на игри, базирани популярните anime серии Robotech. **Elsa** произведе две допълнения към серията им графични карти Gladiac. **Logitech** обяви пускането на нова серия оптични мишки. **Midway Games** издаде Mortal Kombat: Special Forces за PlayStation. **NVIDIA** представи GeForce2 MX, първия GPU за хората с по-скромни бюджети. **Intel** обяви името на новото си поколение процесори - Intel Pentium 4. **Microsoft** обяви, че продажбите на Windows 2000 са задоволителни и че се подготвя първият update за операционната система, който ще излезе в средата на юли. **Silver**, новата игра на Infogrames' за Dreamcast, е вече по магазините.

## Ще се появи ли най-накрая новият Monkey Island

Все още последната част на поредицата Monkey Island, наречена Escape From Monkey Island, се мотае някъде из производствените среди на LucasArts. За щастие момчетата от Lucas непрестанно поднасят на зажаднелите за приключения фенове информация за предстоящото им отроче. Все по-нови и актуални скрийншотове за новата им игра се появяват на посветената ѝ уеб-страница. От тях може да се съди, че за разлика от предишните си превъплъщения, Guybrush Threepwood (вашият прословут герой) ще се скита из страхотна 3D среда. Поредното му приключение, естествено, ще е съпроводено от тънкия хумор, който присъстваше в предишните серии на Monkey Island. Освен това се очаква играта да има изключителен геймплей. Ако ви трябва повече информация, можете да я намерите на следния адрес: http://www.lucasarts.com/e3/default_monkey.htm

## Final Fantasy XI

**Всички знаеха, че ще е нещо голямо, но чак пък толкова!** В медиите плъзнаха новини за предстоящото заглавие на Square за PlayStation 2 -прочутото RPG Final Fantasy XI. Всички специалисти знаеха, че FF XI ще е нещо феноменално - RPG с огромни възможности и потенциал, и въпреки това останаха изумени, когато на бял свят се появиха първите данни за играта. Изумяващото е, че Final Fantasy XI ще поддържа до 3000 играчи на всеки от сървърите им за игра онлайн! Естествено, компанията търси телекомуникационни партньори за разработката на необходимия софтуер за клетъчни телефони и други мрежови устройства. Тези мини-игри ще могат да се свържат фунционално с Final Fantasy XI за PS2. За момента друга информация не е поднасяна на медиите.



## Clive Barker's: Undying

Играта взема всички елементи на ужасите от Resident Evil и ги смесва във фантастичен first-person shooter. Тя е дело на момчетата от Dreamworks Interactive и се очаква да се появи на пазара към края на тази година. Обликът и усещането на играта са мистични. Играчите се превъплъщават в ролята на Магнус, който е описан като духовната версия на Индиана Джоунс. Действието се развива в Ирландия през 1920 г. Магнус е повикан от свой приятел, който често бива посещаван от духовете на своите деди. За да помогне на приятеля си, Магнус трябва да разкрие тайната на смъртта на неговите роднини. По тази причина той се впуска в пет различни приключения, които се развиват на две различни места. Героят разполага с осем различни оръжия, някои от които са стандартни (да речем пушката). Други са доста особени - например Тибетското бойно оръдие (Tibetan war cannon). Магнус ще има възможност и за осем защитни заклинания. Тези заклинания могат да бъдат подобрявани по пет показателя, всеки от които се намира някъде из играта. Нивата в играта са впечатляващи, да не говорим за енджина ѝ: той е доста изменена версия на енджина на Unreal Tournament. Остава само да се надяваме, че играта наистина ще се появи тази година, защото е доста обещаваща.



## Gathering of Developers [G.O.D.]

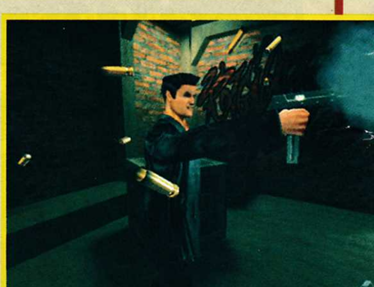
**удари в земята конкуренцията на отминалото E3.** Съвсем скоро след появяването си Gathering of Developers разтресе индустрията на компютърните игри! Момчетата от тази компания обраха голяма част от призовете на E3 - факт, който сам по себе си говори за способностите им. Ето част от заглавията им и някои отзвуци за тях: **4X4 Evolution** (Terminal Reality) - по всяка вероятност тази игра ще е революция в жанра на онлайн-игрите; **Rune** (Human Head) - графиките на Rune не са кой знае колко добри, но за сметка на това перфектно предават атмосферата на античните Скандинавски времена; **Kingdom Under Fire** (Phantagram) - невероятни анимации, стабилна история и оригинален сценарий, динамичен и добър геймплей - игра, която си заслужава чакането; **Railroad Tycoon II** - Dreamcast (Tremor, Pop Top) - с впечатляващата си онлайн игра и изцяло 3D модели, това е най-добрата стратегия за Dreamcast, представена на шоуто; **Tropico** (Pop Top) - една наистина прекрасна игра; **KISS Psycho Circus: The Nightmare Child** (Third Law) - Third Law са съчетали легендата за KISS и комикса на Тод МакФарлейн в едно чудесно изглеждащо екшън заглавие с множество тъмни и чудати елементи; **Blair Witch Series** (Terminal Reality, Human Head, Ritual) - едно заглавие, което през 1999 г. получи незначителен бюджет и приоритет, но тази година за него с пълно право са предвидени най-големите инвестиции; **Max Payne** (Remedy, 3D Realms) - една игра, която ще завладее компютърните маниаци по целия свят; **Fly! 2K** (Terminal Reality) - феноменални физически модели - нужно ли е да се казва повече? **Heavy Metal F.A.K.K.2** (Ritual) - ако смятате, че Quake III изглежда добре, то почакайте да видите това; **Shadowbane** (Wolfpack) - жестока игра, масивен мултиплейър RPG, съсредоточен върху екшъна между отделните играчи.






















**Какво става със световноизвестните Eidos Interactive?**

Напоследък пълзят всякакви слухове за набедената компания. Говори се, че дори Ubi Soft се е включила в надпреварата за покупката на горесломенатата компания. Тези слухове тръгнаха основно поради факта, че през последните няколко дни акциите на Ubi Soft скочиха с около 10%. Пък и от Ubi не отричат мераците си за евентуална покупка на Eidos Interactive - напротив, дори преговаряли с "таен" партньор за евентуалното завладяване. Издателите Infogrames също са сред многото спрягани имена за купувачи. Те обаче опровергаха слуховете като декларираха, че нямат намерение да участват в наддаването. Единственият гигант, който още не е дал своето крайно становище по въпроса е Microsoft (макар и смятан от повечето специалисти за бъдещия собственик на Eidos). Впрочем от Microsoft не са потвърдили своето участие в продажбата, но пък и не са го отрекли. Какво ще стане никой не знае със сигурност, но дано одисеята по продажбата на Eidos Interactive приключи скоро, за да могат момчетата отново да се хванат здраво на работа.

**Take 2 лицензират енджина на Halo**

Издателите Take-Two Interactive лицензираха енджина на Halo за две предстоящи заглавия. Новината за сделката се пръкна на бял свят веднага след новината, че Microsoft са купили един от най-големите производители на компютърни игри - Bungie Software. Take-Two се отказаха от 20 процентния си дял в Bungie, за да се осъществи сделката с Microsoft, но очевидно това е направено с цел да бъде запазен талантливият им екип, както и прословутият им енджин.



**Deus Ex - къде се губи тази игра?**

Демото на Deus Ex плъзна из геймърските среди и отзвуците плъзнаха, защото това е едно от най-очакваните заглавия на годината (и с право). Всъщност играта вече е в магазините в Щатите, но въпроса е: защо се бави в Европа. Докато американците се кефят на шедьовъра на Ion Storm, компютърните маниаци в Европа очакват на тръни появяването на играта. Що се отнася до издателите от Eidos Interactive играта щяла да излезе на Стария континент в края на юли или в началото на август. Дотогава трябва да се задоволим единствено с демото на играта, но забавянето е напълно разбираемо като се има предвид сегашното състояние на компанията издател.





**Прочут екип за разработка пусна пакет с нови карти за Quake III**

Един от производствените екипи на Electronic Arts, отговорен за предстоящото издаване на James Bond, се отклони малко от основната си цел и пусна нов пакет карти за Quake III Arena. Пакетът носи простичкото заглавие EADM Map Pack и се появи доста изненадващо като се има в предвид вниманието, с което се ползва екипа напоследък. Всъщност това е много добър ход, защото едва ли след появата на TWINE на бял свят екипът ще пожъне кой знае какви успехи. Самият пакет съдържа 12 Deathmatch нива и едно Capture The Flag ниво и може да бъде намерен в Интернет.



GM

**Nine Inch Nails ще се завърнат в новия Doom**

По всичко изглежда, че Джон Кармак от idSoftware е разговарял с Трент Резнър от групата Nine Inch Nails за участието им в музикалното оформление на новия Doom. Твърди се, че Резнър, който направи музиката за Quake, бил очарован от предложението да изработи музиката за следващото заглавие на idSoftware. Дали нещата ще се развият както в Quake, дали музиката ще създава същата атмосфера и въобще какво ще стане в новия Doom, ще раберем скоро.

**Ducati Racing**



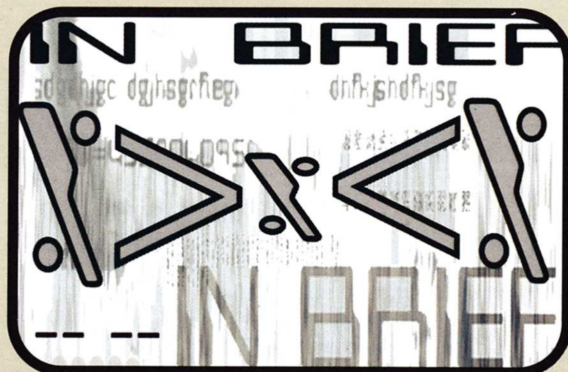
Acclaim разкриха плановете си за производството на нов рейсър с легендата на състезанията с мотори Ducati. Играта се изработва от британското студио Attention To Detail (ATT). И двете фирми (Acclaim и ATT) са в сътрудничество с Ducati, за да бъдат абсолютно правдоподобни физическите модели на моторите и геймплея на играта. Самите модели ще бъдат изключително интелигентно изработени и ще позволяват на играча да придобие максимално правдоподобно усещане от управлението на машините.

**Нов проект от създателите на Earth 2150**

Topware Interactive подготвят специална изненада за феновете на нашумялата Earth 2150. Тя трябва да излезе през септември и се нарича The Moon Project. Действието в предстоящото заглавие по подобен начин се развива през 2150 година и геймърите отново се озовават в най-мрачния период на човечеството. Докато Лунната Корпорация (Lunar Corporation), Евразийската Династия (Eurasian Dynasty) и Обединените Цивилизовани Щати (United Civilized States) водят безмилостна битка на Земята, на Луната се разработва таен проект, който съвсем наскоро е бил открит...

**Дизайнерите на Mechwarrior 2 собствено студио**

Бивши членове на екипа от Activision, произвел Mechwarrior 2, заедно с програмиста Тим Мортън и двама продуценти се обединиха и създадоха в Лос Анжелис собствено студио за изработка на компютърни игри. Екипът има за водещ дизайнер Тед Петерсън и Робърт Стаал за художествен директор. Новата дизайнерска група Savage Entertainment, е посветена на създаването на игри за конзолите xbox и PS2, както и на игри за PC.



# Жега и бляськ в LA
# Актуален репортаж от E3

Както виждате, вече става традиция през май всяка година Master Games да има свой репортер в Лос Анджелис, който да види с очите си и да сподели с читателите на Вашето списание парливите вести от ELCTRONIC ENTERTAINMENT EXPO или накратко E3 - най-голямото шоу за компютърни игри и развлекателен софтуер в света. **Въпреки**, че тази публикация по технически причини излиза с известно закъснение, в нея има любопитни подробности за и около изложението, които няма да откриете в Интернет или в което и да е българско издание. Това, надяваме се, я прави достатъчно актуална. Отделно сме подготвили десетминутно movie, което ще намерите в CD 2 на Master Games. В него сме подбрали най-интересното на E3 от едночасовия ни филм, заснет там. Не се разпростираме сред игрите, които бяха представени на изложението, защото така или иначе ги представяме по-подробно в този и в следващите броеве на MG. **Попътно...** Още докато тръгвах към LA, много се чудех откъде и как да започна репортажа си за E3, но ето че в самолета се случи нещо забавно, което направо ме развесели. На летището в Ню Йорк се запознах с приятен младеж. Малко по-късно, по време на полета, се поразговорих с него. Оказа се, че е нюйоркчанин. Пита ме с какво се занимавам и защо пътувам в тази посока. Разказвам му надве-натри, че съм главен редактор на списание за компютърни игри в България. А той: "На кое по-точно?". Казвам му: "На Master Games!". При което момъкът подскача: "Аааа... Ами, че аз го знам това списание. То е много популярно." При което аз онемявам!? Сакън, чак дотам ли го докарахме! Идваше ми да се засмея, но се сдържах, за да не обидя човека. След секунда размишление си викам: "Може пък наистина Master Games да е станало популярно списание и в Америката ;-)". Ха-ха... (Случката и героите в нея са истински, а който не вярва, че е така, нека дойде в редакцията, за да го убедя лично - б.а) **Пристигане в LA...** След кацането на внушителното летище LAX в LA, което между другото ;-) почти по нищо не се различава/прилича на това в София, имах няколко дни за адаптация. Поразгледах този мегаполис, събрал около 10 милиона души от всевъзможни националности и култури. Не го знаех, но междувременно ми светна, че и LA, също като Лас Вегас, е изграден върху пустиня, което въобще не пречи на хората тук да го поддържат чист и много зелен. За да си представите поне малко мащабите на града: ако искате да стигнете от най-далечния до другия край на града с кола, това ще ви отнеме около 4 часа път, и то по магистрала. За градския транспорт въобще и дума не може и да става. **В Санта Моника** - LA, почти на брега на Тихия океан, отседнах при приятели. Няма да ми повярвате, но се оказа, че в двете двуетажни кокетни кооперацийки, които се намират една срещу друга, живеят отскоро доста българи. Малко по-късно бях изненадан, че се е образувала малка българска колония от момчетата и момичетата - програмисти и дизайнери на компютърни игри. Единият от тях, Митко, вече го познавате от миналогодишния репортаж на Сибила (агент 00S). Той е талантлив програмист, работещ за големи фирми за PC и конзолни игри като Lucky Chicken Games и Digital Dialect. За да не звуча голословно, ето някои от проектите, по които е работил: NASCAR Racing, Alien Insurrection, Hunting Season, Abe Exoddus, Tyco - Assault With A Battery (по която работи в момента; скоро ще направим специално ревю в Master Games за нея) и други. **Продължавам** репортерските си находки в LA с една крайно приятна изненада. Става дума за хора, които направиха успешен дебют в България и се доказаха като талантливи програмисти и дизайнери. Роси и Юлиян! Те са част от екипа, създал върховната българска игра TZAR, която има невероятен успех в USA. Да ви ги представя. Роси е родом от Бургас и е завършила архитектура, но нейната слабост е артдизайнът, на който се е отдала в момента. Юлиян е програмист и голям пич, като всички останали българи, работещи във фирмата TREMOR. Това са Асен Ковачев, Ивайло Белчев, Емил Дочевски, Валерия Петрова и Живко Желев. Игрите, по които са работили съвместно: Swirl, Railroad Tycoon II и Kiss - Psycho Circus (за последната игра има подробности в този брой на списанието, а как Kiss беше представена на тазгодишното E3 в LA вижте в мувито на CD 2). А да, да не забравя, че през цялото време не бях сам, а със Сибила, нашият постоянен агент в LA и мой гид. Тя учи в LA ентертейнмънт мениджмънт, графичен и уебдизайн. В момента прави новата уебстраница на Master Games, която скоро ще видите. **Нисък полет над E3...** **ELCTRONIC ENTERTAINMENT EXPO** се провежда веднъж годишно през май в LA. Другият световен конкурент е ECTS - не по-малко по размери и пищност изложение, което се провежда в Лондон през есента, но за него ще говорим повече в октомврийския брой на MG. Допреди две години E3 се провеждаше в Атланта, но от миналата година изложе-






*Наясно съм, че е твърде къс този репортаж от LA и E3. Бих могъл доста да го удължа и да споделя още куп неща за видяното и преживяното. Тогава обаче, повече от сигурно е, нямаше да ми стигне площта на цялото списание. А нали все пак за всички нас най-важното са игрите - нека за тях да има повече място! Обещавам ви, че следващият ми репортаж, живот и здраве, ще бъде по-изчерпателен, но сега трябва да се задоволите с този.*

# Накратко за най-интересното

## Sega Dreamcast

Ако на E3 имаше награда за най-много хвърлени пари на това изложение за реклама, щандове, шоу и какво ли не още, Sega щяха да я отнесат безпрекословно. Още пред самия вход на E3 бяха разпънали едни алпинистки въжета и стени за катерене, а хилядаватови колони озвучаваха половин LA от една DJ-ка. А бута на SEGA вътре в изложението се разпростираше на не по-малко от 5 декара с грандиозна сцена и невероятно шоу, което течеше почти нонстоп. Останалото ще видите на филмчето в диска. С две думи, SEGA остават лидери в САЩ при конзолите. Не случайно започнах с фирмите за конзоли. Просто тая година, за разлика от друг път, нямаше кой знае колко много нови заглавията за PC, освен добре познатите ви. Така че изненади нямаше.

Sony Play Station показаха PSX 2. Според тях в близко бъдеще няма да има аналог на новата им конзола. Един факт, който не мога да премълча въпреки компютърните си пристрастия е, че наистина възможностите на новата конзола в доста отношения се доближават до графичните възможности на PC-то. Игрите за PSX 2, показани на изложението, бяха с доста впечатляваща графика. Но дали е точно така в действителност ще видим в крайна сметка, когато кацне първата PSX2 в България. Може би до тогава ще е излязла и PSX3 в Япония, за която между другото започнаха да говорят от PlayStaion няколко дена след излизането на двойката.

## UBI SOFT

Като всички големи фирми за игри, UBI SOFT също имаше доста впечатляващ бут, а във въздуха висеше огромен макет на Rayman. Единственото от заглавията за PC, което привлече вниманието ми, е играта V.I.P. Тя трябва да излезе някъде през октомври тази година, а моделът на главната героиня е заимстван от самата Памела Андерсън (от филма "Спасители на плажа"). Но нека да почакаме дотогава, за да видим дали това няма да е поредната боза от поредната голяма фирма.

## Microsoft

На щанда на Micro Soft беше представена новата конзола X-BOX, която трябва да излезе на пазара през следващата година. От Micro Soft твърдят, че тя ще е революция в технологията за конзолните игри. Естествено, на същия щанд имаше зала, в която се демонстрираха дема на игри за X-BOX.

## EIDOS

Всъщност изненади имаше. EIDOS изненадаха с това, че не извадиха нов Tomb Raider, за сметка на което представиха своя нов модел на кака Лара. Тая пикантна инициатива изнерви всички очакващи да я видят в първия ден на техния бут. След едночасово чакане да се появи коконата, най-накрая от EIDOS съобщиха, че тя ще се появи на другия ден. Абе въобще да ви кажа, тия номерца на Лара не са за пръв път. Миналата година на изложението пак е бил извъртян същия номер - но какво да се прави, та нали тя е секссимвола на световното геймърско братство.

## INFOGRAMES

Infogrames се представиха доста атрактивно. Те бяха издигнали огромна каскада, на която най-добрите скейтъри от LA направиха такова невероятно шоу с ролери и скейтбордове, че заслужено обраха овациите на всички присъстващи. Показаните на бута им игри бяха Alone In The Dark, множество рейсъри от рода на Test Drive Le Mans и Dirty Track Racing, Soulbriger (за нея има рецензия в настоящия брой на MG) и много други.

---

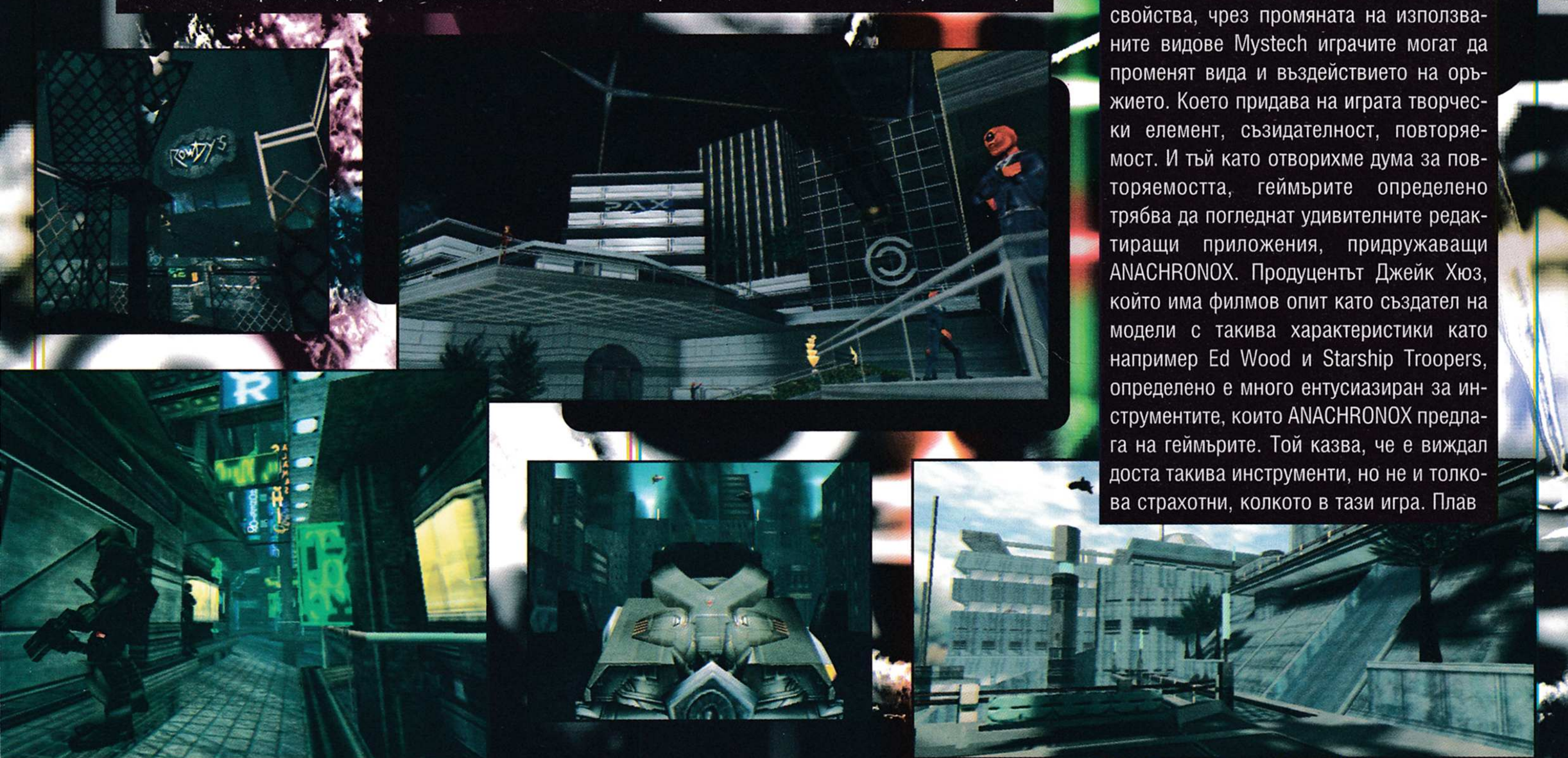
нието се прави в LA с тенденцията да остане за постоянно там. Защо ли? Ами поради една-единствена причина - перфектната организация. Някъде наскоро четох в българско списание (няма да споменавам името му), че изложението било посещавано само и едва ли не, защото имало разголени порнозвезди и Плейбоймадами. Не знам откъде са преписали тази глупост колегите, но това изобщо не е вярно. Истината е, че имаше много хубавици, които са модели от популярни игри, рекламни лица или момичета на LA Laker (NBA), но това за порното е пълен абсурд. Както и да е, и аз да бях организатор, щях да направя същото - няма да докарам всички Грозалии, я. Момичетата там са само допълнение към грандиозното шоу, което направиха организаторите и фирмите за игри. Посетителят на E3 видя далеч повече неща покрай мацките, рекламиращи различни игри. Сблъска се например със звездни рейнджъри, със същества от други планети, с герои от Планетата на маймуните, с герои от Mortal Combat, та дори и със самия легендарен Duke Nukem... **Когато застанах** пред главния вход на E3, главата ми се замая от размерите и красотата на главната сграда. Втурнах се напред. Прекрачвайки прага на тази сграда, забравих за всичко видяно и преживяно до този момент и се гмурнах в това, за което съм си мечтал цял живот. Виртуалният свят на ИГРИТЕ!!! Сигурно вече ми завидяхте, а? Ами то си е за завиждане! И аз на ваше място щях да си помисля същото ;-). "Ех, щастливец!!!". Но всичко с времето си - пожелавам и на вас някой ден да имате моя късмет. **Просто не знам** какво да кажа за онова, което видях вътре. Според мен няма думи, с които може да се опише. Може би от CD 2 на този брой, ще придобиете поне малка представа. Освен фотографиите, които виждате, ето и още някои интересни данни за самото изложение. Тази година на E3 участваха над 430 големи и малки фирми производители на развлекателен софтуер, представящи най-новите интерактивни продукти от следващо поколение технологии. Щандовете на изложителите бяха разположени на около 51 000 кв.м.

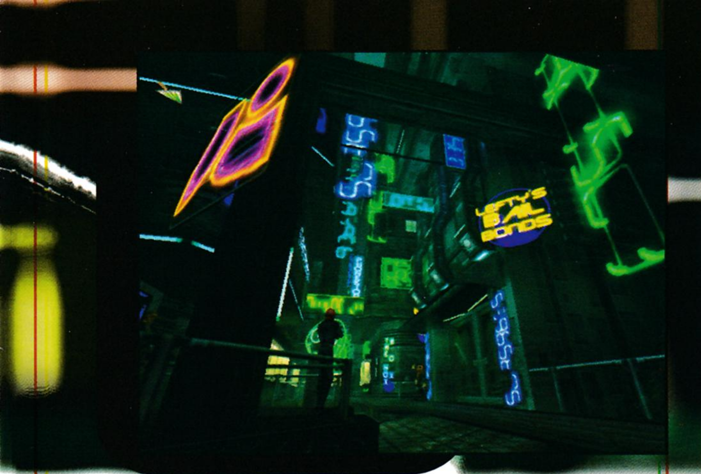


Еее, хайде! Чао от мен и приятно гледане на филмчето от CD 2 на Master Games, което направих лично. Желая ви весела ваканция!

Отрова от миналото

ANACHRONOX на Ion Storm беше показана на Е3 от водещия дизайнер Том Хол, за да бъде подчертано едно от най-очакваните заглавия на EIDOS за годината. Обещаните добри кинематични характеристики на играта са особено очевидни в момента, в който двама от главните герои си задават въпроси, а камера от трето лице се движи от единия към другия и всеки от тях взема думата. Има дълги добре направени сцени, които раздвижват графиката, както и доста от прочутия хумор, запазена марка на Хол. Отделно и в повече са някои нови неща в тази игра, които безмилостно ще ви държат в напрежение, докато тя излезе на пазара по-късно тази година. Ако продуцентът Джейк Хюз е прав, ANACHRONOX е нещо повече от игра. Напоследък геймърите вече усещат предимствата на високите технологии. Чрез фотореалистичните 24- и 32-битови текстури, позиционното осветление, ефектите на заобикалящата среда и добрите сценарии могат да се създават цели светове с удивителни подробности. Със заглавия като SHENMUE, OMIKRON и ULTIMA 9 игрите се доближават все повече и повече до възпроизвеждането на реалния свят и реалната заобикаляща среда. Следващият, който приие предизвикателството за създаване на нов свят, или в нашия случай реален град, е Ion Storm. ANACHRONOX е заглавие, което търпи развитие от известно време насам. Геймърите вече видяха веднъж как разработчиците модифицираха радикално Quake 2 engine и oцениха това високо. ANACHRONOX се играе от перспективата на трето лице, в условията на екшън/RPG и с ориентация към битката. Под ръка на играчите е както клавиатурата, така и мишката. A Ion Storm обещава, че системата на камерата е най-интелигентното нещо, което сте виждали досега. Въпреки че играта се задвижва от Q2-енджин, не очаквайте чудеса, влизайки в ANACHRONOX. Играта просто има свои забележителни моменти по отношение на по-емоционални, по-раздвижени сцени, подобно на игрите FINAL FANTASY на SQUARESOFT. Играчите могат да контролират до 3 героя едновременно; всеки има отличаваща се индивидуалност и набор от умения, които придобива във времето. Ion Storm се надява, че играчите ще започнат да се идентифицират с героите точно толкова, колкото ако харесат героите от филм или книга. Така мотивацията да се превърти играта не идва само от това колко врагове си убил или колко скъпоценни камъни си събрал, а от желанието наистина да видиш какво се случва на героите. Не мислете обаче, че това е кротка игра. В ANACHRONOX има много екшън. Въпреки че боят е по-елементарен и отчита само основните умения на героите, има една интересна добавка - Elementor. В общи линии това е устройство, което позволява на геймърите да променят и разработят уникални оръжия във вселената на ANACHRONOX. Продуцентът на играта го описва като "модулна система от оръжия". Напредвайки в играта, придобивате части (парчета), от които можете да конструирате различни видове въздействия. Това работи съвместно с магичната система MysTech. И понеже въпросната система има някои предварително зададени свойства, чрез промяната на използваните видове Mystech играчите могат да променят вида и въздействието на оръжието. Което придава на играта творчески елемент, съзидателност, повторяемост. И тъй като отворихме дума за повторяемостта, геймърите определено трябва да погледнат удивителните редактиращи приложения, придружаващи ANACHRONOX. Продуцентът Джейк Хюз, който има филмов опит като създател на модели с такива характеристики като например Ed Wood и Starship Troopers, определено е много ентусиазиран за инструментите, които ANACHRONOX предлага на геймърите. Той казва, че е виждал доста такива инструменти, но не и толкова страхотни, колкото в тази игра. Плав





ността на камерата, движението на героите, звукът, анимациите - всичко това е невероятно. Можеш да използваш тези инструменти, за да създадеш изстрели, или по същия начин, по който се създава сцена във филм. Накъсо, геймърите не само получават първокласна игра, но и инструменти, с които да създават свои Anachronox филми и сценарии. Като се има предвид, че в Интернет е пълно с творчески личности, които винаги се стремят да усъвършенстват нещата до максимум, няма да е чудно, ако възникнат общности и групи, които създават и обменят "Anox" филми. Ion Storm е щедър по отношение на своите фенове. Той казва, че играта ще излезе заедно с инструментите. Както и с всичките си модели, а моделите ще имат всичките анимации и ще се посочва какво прави всяка анимация. Отделно е добавено доста добро обучение. Така хората могат да се опитат да създават своя собствена история. И понеже ANACHRONOX е игра, която се движи от сюжета, все някой може да успее да създаде цял нов минисюжет. Освен възможността за създаване на свои филми, Ion Storm включва и A.P.E. - Anachronox Programming Environment. Това позволява на потребителите да си правят собствени 2D игри вътре в света на Anachronox. Кой знае, може би в бъдеще ще има конкурси за най-добър дизайн на база A.P.E.- игри или за най-интересен сценарий! Крайният резултат е, че дори играчите да бъдат разбити от главния сюжет на играта, те ще могат да си създават свои сценарии и нива. Говори се дори за ANACHRONOX On-line, но подробности няма. За гейм-скептиците съветът е: проверете сами.

Voodoo Man



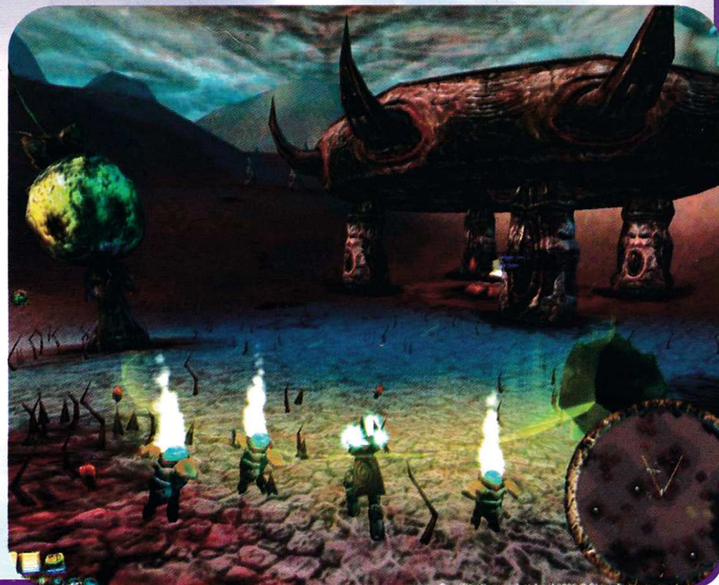



# SACRIFICE

Представете си най-добрата графика, която може да ви дойде на ум. После я умножете по две или направо по три, за да получите бегла представа за начина, по който ще изглежда SACRIFICE. Създателите на EARTHWORM JIM, MDK и MESSIAH са на път скоро да изкарат още нещо уникално по своя геймплей, дизайн и замисъл. SACRIFICE е смесица между екшън и стратегия в реално време със силни RPG-елементи. Влизате в ролята на могъщ магьосник, в чийто свръхестествени способности е и възможността да призовава всякакви създания в името на тъмните си конспирации и да манипулира природата и атмосферата чрез различни заклинания. За какво му е всичко това, ли? Нашият магьосник си има работа - ни повече, ни помалко - със самите богове. На някои от тях служи, а с останалите воюва. Перспективата на геймплея и огромната далечина на хоризонта са неща, които придават на играта невероятно чувство на епичност. Но да караме подред. SACRIFICE се разработва още от август 1997 г. и може би евентуално ще успее да излезе до края на годината. В интерес на истината тя не е от характерните за SHINY игри, тъй като поставя ударение върху екшъна и геймплея, а не върху фабулата, макар че и тя определено не липсва. Всичко е доста просто - само трябва да изберете на страната на кой бог сте, а ето ги и тях и съответните им елементи. **Джеймс:** Земята. Бог, който може да контролира земетресенията и да запраща каменни канари върху главите на противниците си. **Шарнел:** Смъртта. Бог, който използва бездната на мрака и разложението на тъканта, за да накаже враговете си. **Персефона:** Животът. Богинята, която владее всички лекуващи заклинания. **Пиро:** Огънят. С помощта на огнени кълба и вулкани изпепелява всичко по пътя си. **Стратус:** Въздухът. Торнада, урагани и бури са само някои от неговите сили. Както подсказва наименованието на играта, ключът към успеха в нея е жертвоприношението в името на собствения бог. Макар и затворен в тялото на магьосника, играчът разполага с контрол върху зверовете и другите същества наоколо. Те са 55 на брой, толкова са общо и заклинанията за всичките богове. Започваме играта само с магьосника, управлявайки го в 3rd-person, и издирваме източник за подхранване на свръхестествените способности. След като го открием веднъж, правим магия и препращаме енергията към собствения олтар, който е връзката ни с нашия бог - ако го загубим, губим и играта. За да можем да източваме и разпространяваме тази енергия, поставяме един вид генератор върху източника. А за да откриваме винаги лесно близките до нас източници на енергия, привикваме на помощ едни любопитни животинки, които притежават способността някак да я "подушват" и по-късно да я пренасят за собствените ни нужди. По пътя си срещаме доста заблудени души, които ни носят повече сила и нови възможности в борбата срещу противника. Душите са най-важното - освен разменна монета, те са и основното средство за придобиване на нови магии. При всяка битка е важно да се изпращат новоприбраните души при собствения олтар, преди врага да си ги вземе обратно... На мен лично това доста ми напомня цялостната концепция на SOUL REAVER, но да не бързаме да обвиняваме SHINY в плагиатство. Общата скорост на играта е много по-голяма от тази при стандартната стратегия, особено когато се налага например едновременно да управлявате собствените единици и да правите заклинание срещу вражеския магьосник. Управлението е изключително опростено, извършва се главно с мишката, а върху всяка фигурка излиза меню с възможните команди. AI-то определено е на ниво - виждаме грижещи се за собствената си безопасност войници по време на битката, а самият магьосник се измъква без външна намеса от по-напечени ситуации, докато сте го оставили сам да се грижи за себе си. Да не пропуснем и факта, че във всеки момент можем да пренесем погледа си към гледната







точка на всяка командвана от нас единица. Представете си само какво преимущество е да имате дракони в армията си и да наблюдавате с тях цялата околност от въздуха. Или пък да изпратите някое бързоходно човече на близката планина, за да сте още по-добре ориентирани в обстановката. Всичко това изглежда направо омагьосващо. Дизайнът на гадорийките - троли, опит на средностатистическия геймър с редакторите на QUAKE и UNREAL. Какво остана още, за да се доближим съвсем до божественото съвършенство? Точно така, мултиплеър! Естествено, че такъв има, за до четирима играчи. Нещо повече, SHINY обещава да пусне специален сървър, наречен inferno.net, който да е смесица между battle.net и сървър за QUAKE. С не- на битката пред нас се разкрива опустошен пейзаж с плуващи във въздуха над него духове на загиналите. Гледката обаче не е всичко - според Dave Perry от SHINY, да играеш SACRIFICE е като да играеш шах. Имаме налице фигури, някои по-силни, други не чак толкова, и доста от тях трябва да бъдат пожертвани в името на целта. Идеята е да се накара чуждия бог





демони, орки, дракони, елфи и така нататък е нещо невиждано досега, а околният терен е изключително детайлен - от тревите и растенията до планините, които може да изкачите. Обаче най-невероятното се отнася до енджина на играта. В общи линии вече сме го виждали при MESSIAH, но има известни допълнения. Всъщност почти целия е пренаписан наново, като само RT-DAT технологията е използвана наготово. Накратко принципът на работа се състои в оптимизация на начина на изчертаване на обектите - взема се предвид количеството им във всеки един момент, като целта е да няма забавяне в поголемите мелета. Освен това енджинът се адаптира към възможностите и спецификациите на съответната машина, като избира оптималния начин, по който да върви на нея. Което ще рече, че например догодина, когато техниката напредне още малко, играта ще изглежда по-добре от сега. И това ако не е изпреварваща актуалност, здраве му кажете... Играта има и редактор на карти, с който да си съставяме собствени терени за нивата. А за да може да работите с него, няма изобщо да са ви необходими специализирани знания - за разлика от горчивия



гова помощ за нула време ще можем да създаваме или да се включваме в съществуваща игра. Изглежда SHINY са си взели поука и са разбрали, че напоследък играта в мрежа стана една от най-важните характеристики на продуктите на забавната виртуална индустрия. Създателите на играта я квалифицират като Command & Conquer в 3D, само дето поредицата Command & Conquer никога не е можела да се похвали с кой знае какви оптични качества. Тук на преден план имаме висок старец с окичен с рога шлем и развяващо се под поривите на вятъра наметало; прокрадващи се през разкъсаните облаци слънчеви лъчи, които чертаят странни фигури по вълнуващата се трева; живописно огрени хълмове в далечината; а в края

да премине на ваша страна и така получавате достъп до нови магии и заклинания. Именно те са най-важното нещо, което е необходимо за печелившото водене на битка. Трудно е само с думи да се опишат възможностите, които те дават. Да речем модифициране на терена с тайната мисъл да прецакаме врага, като го хакнем насред непроходим каньон, изпратим кълбовидна мълния за поздрав или предизвикаме изригване на вулкан под носа му. Разбира се, същите кофти номера могат да ни ги погодят и другите играчи, така че едно наум никога не е излишно. Много рядко в последно време се срещат такива игри, които да съвместяват силна концепция, скорост на типичен shooter и желязна стратегическа мисъл. Освен това не си губим половината от игралното време в скучно трупане на ресурси, тъй като то е доста лесно и опростено до максимум. Акцентът е поставен върху воденето на бой, за което помогнат и автентичните перспективи на камерата, които ни правят непосредствени свидетели на епичните събития. Добавете към всичко това уникалната графика и ще получите наистина нещо, което си заслужава. А фактът, че играта се кани да излезе почти едновременно с WARCRAFT 3, показва наближаването на момента да се постави нов стандарт в жанра на стратегиите с големи претенции. По всичко личи, че ще станем свидетели на интересен двубой между двете хитови заглавия. На кое от тях бихте заложили вие? Аз лично много се затруднявам да кажа...

**Cali**

**Shiny Entertainment - 07-09/2000**

# WARCRAFT III

**Мъгляво обещание за образцова стратегия**

Засега нещата отиват натам, като че ли най-добре пазената тайна в историята на BLIZZARD ENTERTAINMENT ще се окаже точно тази трета част на легендарната стратегия. Няколко пъти се появяваха слухове за нея и пак така няколко пъти й предричаха съдбата на WARCRAFT ADVENTURES. Най-накрая официално бе обявено, че такава игра ще има. Е, не и преди Коледа`2000, и то ако фирмата BLIZZARD не спретне някое чудо и поне веднъж си спази сроковете. **Няма да се връщаме към първата част** - кой ли вече я помни! Лично моите поизбледнели спомени от втората са за нищо особено в графично отношение и малко объркан и грозноват интерфейс. Но било, каквото било. Важното е да сме наясно, че става въпрос за ролева стратегия в реално време, чиято трета част предстои да видим скоро(?). Тя е изцяло в 3D и е облечена във впечатляваща графика - за справка хвърлете едно око на screenshot-овете. Доста години изминаха, доста са и очакваните разлики в сравнение с предишните части. Например интерактивни NPC-та и други обикалящи наоколо гадинки, чудовища, неутрални страни в конфликтите, градове, крепости, храмове и атмосферни ефекти от всякакъв сорт. **Имате ли представа какво ще рече ролева стратегия?** Точна дефиниция засега няма и BLIZZARD тайничко се надява с помощта на WARCRAFT 3 да създаде нещо като стандарт по въпроса. Дали обаче няма да му излезе крива сметката не е ясно, тъй като по почти същото време се кани да излезе още една многообещаваща игра - SACRIFICE, която също има за цел да поставя някакви основи в жанра. Ето малкото известно засега. Това, което можем да очакваме, е поредица от мисии на разнообразни карти с голям брой единици в гигантския триизмерен свят на Азерот. И вместо да прекарваме поне 40% от игровото време в трупане на ресурси и победител да излиза винаги този, който най-добре се справя с подобна досадна задача, фокусът е поставен върху изследването и събирането на информация за света наоколо, побеждаването на чудовища, задължителните разправии с много и различни NPC-та, преоткриването на древни храмове... Вероятно някои вече се питат що за стратегия е това. Спокойно, място за съмнения няма! WARCRAFT винаги е била преди всичко стратегия, такава и ще си остане, но с множество нови елементи. Например един герой-ветеран може да командва до дванайсет по-нискостоящи единици. **Третата част на играта ще постави на изпитание възможностите** ни да боравим преди всичко "качествено" с малко на брой, но мощни единици, а за добиването на ресурсите не се притеснявайте - има си го под една или друга форма. RolePlaying-елементите се проявяват главно при създаването и изграждането на образите на героите, които водят армиите ни, така че няма да е лошо да внимавате в какви ръце поверявате своите хора, изхода на битката и бъдещето на света. **Сега да се върнем за малко на тъжната тема за WARCRAFT ADVENTURES**. За съжаление тя никога няма да види бял свят, но парчета от нея - може би... Историята и завръзката на WARCRAFT 3 са взети едва ли не направо от там, защото просто е било жалко един такъв потенциал да иде изцяло на вятъра. Така че пригответе се да вземете дейно участие в събитията, които бяхме напълно и окончателно завинаги отписали. Както много хубаво го беше казал някой, нищо в този свят не се губи. Нищо, което после да не може да се намери... **А ето и малко повече** от историята на събитията. **Много години след разрушаването на Тъмния Портал,** граничещ с дома на орките Дренор и света на хората Азерот, един млад орк на име Thrall бил продаден в робство и отгледан като роб от хора, избрали пътя на измамата и предателството. Когато се почувствал достатъчно силен и опитен, Thrall се измъкнал от господарите си и тръгнал да издирва откраднатото си наследство. Освен това той не могъл да се примири с гледката на своите братя, натикани да живеят в резервати от Съюза. Обединил няколко оцелели клана на орки, живеещи на свобода, и от техните станове в безлюдната пустош повел борба за възвръщане на тяхната предишна мощ. Междувременно, докато вътрешни вълнения разтърсват отделните народи в Съюза, нова невиждана досега заплаха се появява на хоризонта. След сатанинска огнена буря от небесата пристига Огнения легион. Прокълнат да обикаля отвъдното и да събира първичните енергии на магията, за да може да оцелее, Легиона превръща множество светове в огнени пепелища един след друг в безконечното си търсене на храна. А сега е дошъл редът и на този свят. Пред лицето на апокалиптичната картина орките и армиите на Азерот забравят досегашните си конфликти и се обединяват в името на оцеляването. **Расите в играта ще са шест,** но само три от тях са известни засега. Останалите се пазят в строга фирмена тайна, като съществува неприятният вариант една или повече да бъдат отрязани в хода на проекта. Можем да избираме да играем със или срещу орки, демони и хора, всяка раса от които разполага със специфични единици, магически способности и оръжия. **На разположението на геймърите има мощни продукти** за моделиране на почти всичко в играта - от външния вид и типа на героите, през характера и целите на куестите, изкуствения интелект, специалните способности, та чак до видовете магии. **Гледната точка на действието определено "хваща" окото** - по простата причина, че теренът и единиците са триизмерни, а перспективата е леко изометрична, като ъгълът й съвсем не е лош. **Мултиплейърът ще бъде през световно известния Battle.net** с голям брой поддържани играчи и няколко вида режими на игра - тук много подробности засега не са известни. **Така че в крайна сметка може би едва ли не към края на годината** ще дочакаме поредното прехвалено произведение на BLIZZARD за всички платформи, които ви дойдат на ум - Windows 95/98/2000/NT. И дано наистина да е нещо поразлично. И дано не закъснее много... И да не изрежат междувременно половината раси... Много "дано"-та станаха, нали?







**Кали**
**Havas Interactive / Blizzard**

# STAR WARS EPISODE I OBI-WAN

**Загрявка преди Епизод 2**

**Преди много време, в далечна галактика...** Мине не мине някой и друг месец, и ето: пак се чува тази ключова фраза откъм студиите на LUCASARTS. Няма спор - най-скъпоценното им притежание е лицензът върху запазената марка "Звездни войни". И е повече от видно, че ще се възползват от него във всеки миг. **Помните ли JEDI KNIGHT с неговия expansion MYSTERIES OF THE SITH**, които всъщност наследиха DARK FORCES? За справка на забравилите или пропусналите. DARK FORCES е един от най-добрите first-person-и преди около пет години, а продължението му JEDI KNIGHT (1997) беше нещо изключително за маниаци на тема StarWars и все още се играе по Интернет - явно образът на благородния наемник (и главен герой в поредицата) Кайл Катарн здраво е пуснал корени в сърцата на любителите на звездното приключение, без да има дори и епизодична поява на големия екран. **Сега обаче LUCASARTS са решили да заложат на сигурно и предпочитат да дадат главната роля в поредния екшън не на Кайл, а на Оби-Уан**, тъй като младият Бен Кеноби успя ярко да се запечата в паметта на всички ни със скорошната си поява в Епизод 1. Като съберем обаче атмосферата от този времеви период на сагата с 3rd-person изгледа от скрийншотовете, с които разполагаме, започват да се прокрадват мрачни съмнения дали няма да се сблъскаме със съмнително произведение от калибъра на изометричната THE PHANTOM MENACE, едно от големите разочарования на миналата година. Дано да не е така, защото новата игра по същество може да бъде определена (напълно неофициално, разбира се) като DARK FORCES 3, както често я наричат - уж за по-кратко. Едно от доказателствата за това е, че е предвиден и first-person поглед върху нещата. Движенията на главния герой са пренесени в играта чрез motion-capture от премятанията, кълбата и скоковете на професионален специалист по бойни изкуства. Отново го има боравенето с лазерния меч, но то е предвидено главно за 3rd-person изгледа. Същото важи и за повечето акробатични номера. Според обещанията джедайското оръжие е така изпипано, че няма да искаме въобще да поглеждаме останалата част от арсенала - бластери, гранати, гангански плазмени кълба... **Губи ли ви се нещо? Да, разбира се.** Силата отново е най-силното и най-трудното за използване оръжие. Ето някои способности на Бен, свързани с нея. Хвърляне и прибиране на предмети; лекуване; движение с увеличена скорост (което всъщност е забавяне на всичко наоколо и придвижване на героя с нормална скорост - нещо, което вече сме виждали в TUROK). Но Силата е само поредна прилика с JEDI KNIGHT. Освен това STAR WARS: EPISODE 1 OBI-WAN има силен мултиплеър, който предлага стандартен deathmatch, отборна игра от сорта на capture the flag и дуели от типа last man standing. Героите, между които може да се избира, са добре познати: Оби-Уан, Куай-Гон, Дарт Маул, капитан Панака и дори Джар-Джар. 3D-енжинът на играта, наречен tanis, е изцяло нов - състои се от отделни модули с цел лесен бъдещ ъпгрейд, няма нищо общо с този на DARK FORCES, и използва всички плюсове на модерните видеокарти. На този етап графиката изглежда впечатляващо, остава да видим какъв ще е и крайния ѝ вид. **Действието се развива по време на събитията от Епизод 1**, като ставаме свидетели на всичко онова, което не видяхме във филма, и то изключително от гледната точка на Оби-Уан - подробностите около пътуването заедно с Анакин, израстването му от падаун до истински джедай, съпътстващите го чувства и емоции... А за най-големите фенове и експерти на сагата има доста подхвърляния на герои, превозни средства и други детайли от Епизод 2, които обаче никак няма да се лесни за откриване. Така че, ако нямате търпение да дочакате новия филм, гледайте внимателно за подробностите. **Сингълплеър кампанията се състои от 12 мисии**, някои от които се развиват на места, които изобщо не сме виждали досега. Във всеки случай за успешно завършване на всяко ниво е задължително изпълнението на повече от една цел. Започваме на бойния крайцер на Търговската федерация, следват слизане на Набу с военния транспортьор, лутане из блатата, две мисии в обсадения град Тийд и още две на Татуин, пътуване до Корускант, съюз с гангапците, откриване на таен проход в катакомбите под двореца на кралицата и, най-сетне, последната битка с Дарт Маул. Броят и видът на останалите противници също е повече от внушителен: бойни дроиди, разрушители, танкове на Търговската федерация, тускени, агенти на Сит и сума причудливи извънземни. Не бързайте да се шашкате, няма да ви се наложи да се оправяте съвсем сами с тях, тъй като имате на разположение няколко превозни средства като спидери и танкове, както и възможност да си комуникирате с NPC-тата и да ги командвате наоколо. **Звучи добре, нали? Остава изпълнението да е такова, каквото го обещават.** STAR WARS: EPISODE 1 OBI-WAN излиза тази есен със задължителните фанфари. Не се притеснявайте, то ще се чуе - няма да ни подмине току-така поредното произведение на LUCASARTS...

**Кали**

**LucasArts Entertainment - 09/10 2000**

## Макроси и скука

Играта SOUL BRINGER, която предстои да се появи, е RPG от GREMLIN и INTERPLAY. Представете си тъмна, бурна нощ. Всеки се е сврял на топло, с изключение на един изморен пътник и лодкарят, който го е докарал до мястото, където се намира в момента. С карта в ръка пътникът се опитва да открие своя отдавна загубен чичо. По пътя си среща препятствия и трудности, сблъсква се с врагове, разбойници, бандити. Сякаш съдбата се е обърнала срещу него. Преди много, много години магьосникът Харбингер се е борил срещу шест силни демона, наречени Revenants. Той се сражавал сам срещу тях - или поне така са мислели всички. Задачата на новия герой е да довърши работата. Той започва делата си от покрайнините на град Мадригал. След като се добира до града, среща герои като нахалника, аптекаря, момчето от магазина, винаги на "твоя страна", и кръчмарката, готова да флиртува винаги. Те са сред малкото хора, останали в града. Тази игра не е ориентирана изключително към екшъна. Тя съдържа лесен за употреба панел, с различни команди за атака. Едно от готините неща е, че има възможност да се създава macros за атаки и да се изпълнява при кликване на мишката. Ако имаш атака, която работи добре за теб, продължаваш напред и я добавяш в списъка от дясната страна на екрана. Когато пристигнат лошите момчета, просто кликваш на своето macro. И край с лошите момчета. Съветвам ви да упражнявате бойните си умения; отвате (преди да прочетете инструкциите - знам, всички сме така - първо искаме да играем, а после да четем). Не се бийте с повече от един разбойник, докато не се почувствате достатъчно опитен, за да се биете с повече. Героят е способен също така да прави различни заклинания (магии) - има повече от 60 заклинания, които с времето се научават полека-лека. Всички магии са категоризирани в някой от следните елементи: Вода, Огън, Дух, Въздух, Земя. Колкото повече заклинания правите, толкова повече енергия се прибавя към съответния елемент, на който съответства заклинанието. От друга страна обаче, ако магиите са свързани с повече от един елемент, толкова повече се изтощават другите елементи. Може да се избира само един или до два елемента максимум и да се прави енергиен баланс за останалите. Има различни улици в града, по които може да се тръгне. Изучавайте страхувайте от приключенията. Местните хора постепенно ще свикнат с вашия герой, особено местната кръчмарка (тя показва, че го харесва). Флиртувайте с нея колкото може повече, за да научите всички свежи клюки и новини от града. Всеки NPC, с когото можете да побъбрите, има по някаква информация, която ви помага да решите проблема си. Когато убивате лошите момчета, те винаги ви оставят добра плячка. Някои от тях изпускат печените си кокошки, а ако сте вегетарианец, тогава са ябълки. Играта не е чак толкова трудна - намирате пътя си без лутане. Винаги се намира някой, който да ви насочи и да ви подскаже накъде да тръгнете после. Е, накрая ще ви дам още един съвет. Я по-добре си спестете времето и идете да сготвите нещо например, защото хората, създали играта, очевидно са били в мрачно настроение. Фермите са запустели, отвсякъде надничат скелети. И сякаш никога не е ден - дори и през деня изглежда мрачно - и винаги е дъждовно. Аха, тази игра е направена в Англия, това обяснява всичко.

**Voodoo Man**

# Soul bringeR










# Never Winter

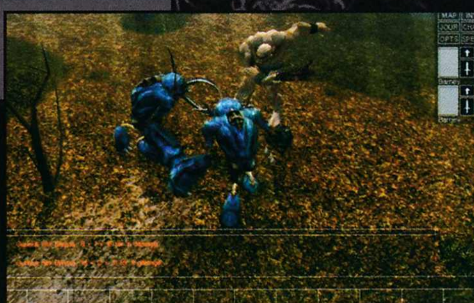
Голям проект, далечен проект BIOWARE не са новаци в жанра, въпреки че цялото им плодотворно творчество досега се изчерпва с две игри. Ама какви игри само! BALDUR'S GATE помогна на RPG-жанра да изскочи от забвението и едновременно с това вкара сто кила нови идеи. BALDUR'S GATE 2 пък води BIOWARE към върха на спортната им слава. А сега и следващото им заглавие NEVERWINTER NIGHTS се очертава като потенциален кандидат за Топ 10 на най-продаваните игри. Тази игра, която предстои да излезе, отново би трябвало да е прекрасно изпитание за геймъра и неговите нерви, издържано абсолютно в стила и по правилата на Advanced Dragons & Dungeons. Неуспехът ще означава всички отново да се върнат към хартиената версия на Dungeons & Dragons, за която всезнайковците твърдят, че все още не може да бъде заменена от някакъв разводнен компютърен боклук. В началото NEVERWINTER NIGHTS ще съдържа шест модула плюс мултиплеърен и Solstice. Всички тези модули са нещо като отделни приключения (Baldur's Gate е един модул, Tales of the Sword Coast е друг модул и т.н.). BIOWARE и INTERPLAY са убедени, че който и да си купи играта, то няма да е само заради възможността да спретне набързо една дигитална D&D. Повечето вероятно ще се насочат към нея както заради single-, така и заради multiplayer-а. Ето защо BIOWARE се концентрират върху тези две части на играта. Онова, което видях набързо в нета, е демо на възможностите. Развива се в крипта и показва донякъде какво може графичната машина - включително environmental mapping на героите, реалистично разпределение на светлината по източници и осветяване в реално време. Учудващ в NEVERWINTER NIGHTS е environmental mapping-ът. Играчите могат да променят вида на фигурите си в няколко насоки. Възможно е да се смени цвета на косата и кожата. Или да се направи избор между различни цветове за ризници и мантии. А за по-пълно прикриване и сливане с околността дори расата може да стане друга. Играта включва в себе си около 200 готови портрета/скина, но нищо не пречи да си добавяте и собствени. Все още никой не е виждал как изглеждат интерфейса, програмата за правене на Solstice светове и toolkit-a за мрежови битки. За интерфейса се знае само, че остава кръгловат. Играта е на цял екран, но това не значи от всички страни да тече информация и да затиска интерфейса. Не е изключено той да е под формата на колело, на което са наредени всички нужни ви неща. Когато с мишката посочите нещо, то автоматично ви отвежда до следващо колело с опции и т.н. Инвентарът и chat-прозорецът са прозрачни, за да не натоварват твърде много. Single- и Multiplayer битки. Засега част от усилията на авторите на играта са концентрирани върху пренаписването на мрежовия модул и енджина, който няма да е Omen. Скриптовият език е коренно променен, а рендирането - оптимизирано. Дизайнерите се потят над портретите на персонажите, фоновете, самите персонажи и прочее наслади за окото. Главният дизайнер се занимава с документа, който покрива историята за singleplayer и правилата за включване на модули от Solstice. Доста работа вече е отметната, но и остава още немалко. В момента вниманието на всички в BIOWARE е насочено към завършването на Solstice и DM toolkit-a. Веднъж като се свърши това, вече ще може да започне същинската работа по играта. Междувременно се появи информация, че играта се състои от пет тренировъчни и осем игрови модула, всеки от които е свързан с конкретна история. Тренировъчните модули са замислени, за да може по-пълно да се запознаете с характеристиките на различните персонажи. Игровите модули пък са есенцията на играта и са фрашкани с герои, NPC-та, мисии и невероятно засмукваща история. Седем от тях са нелинейни, а до осмия имате достъп, едва когато пет от другите са завършени. Тези осем модула могат да се играят както в single-, така и в multiplayer. Както казва Trent Oster, продуцент в BIOWARE: "Когато играете single, всъщност играете multi, но просто сте само един отбор." Макар че казаното дотук звучи доста мащабно, общото игрово време вероятно ще бъде ограничено до 80-100 часа. Multi-геймът върви със или без Dungeon Master, но когато играчът е един, играта поема по съвсем друг път. DM по свое желание добавя или премахва чудовища, променя маршрути или се материализира в тела на NPC-та и чудовища и си комуникира с други персонажи. По силите на DM е да изменя посоката на приключението и да добавя мочурища или атмосферни промени. Възможно е и повече DM да управляват играта, надарявайки NPC-тата с различни личностни характеристики. В плановете на BIOWARE е да се поддържат до 64 човека в мрежа. Между другото, има замисъл за прескачане от една игра в друга, което звучи весело. (Значи, няколко DM свързват няколко свята, създавайки коренно нов свят с нови правила и мисии.) Засега BIOWARE и BLACK ISLE нямат намерение да поддържат сървъри за NWN. Но засега! Хитър ход на авторите е да се направи своеобразен склад за мултиплеърни профили. Тоест тичате из нивата, докато ви омръзне, отивате в "склада", сейфвате се и лягате да спите. Утре всичко си е там. Този тарикат обаче проверява дали честно сте си подобрили героя и, ако не, следващия път ви пуска последния легитимен save. Но продължите ли с гяволъците, се стига дори до изтриване на всичките ви профили. Което безцеремонно зачерква като отживелица всички cheat-ри. Е, все пак DM ще позволява игри с нелегитимни играчи. Хммм, започвам да мисля по темата. Пътят напред. Освен средствата за дообогатяване на играта, истинският











# Nights

стимул е single- и multiplayer-ът. Графичната машина изглежда добре, а вниманието е насочено върху детайлността на героите и на околността. Да, повечето от работа е отхвърлена - като се има предвид, че става дума за D&D игра (за образец се използва третото издание на правилата на D&D). Нищо повече конкретно няма. Като цяло напредването през нивата е далеч по-справедливо към играчите и техните персонажи. Например крадците си качват нивото много по-бързо от магьосниците, което, уверяват ни, ще се смени. Героите ви също са с далеч повече възможности покрай подобренията в третата част на D&D. Плюс е въвеждането на герои като монаха или варварина, както и на магьосниците и полуорките. За съжаление и много жалко: NEVERWINTER NIGHTS **е поне на година от геймърския тепих**. Играта е заредена с много потенциал. DM took-it-а е нещо велико и, ако BIOWARE спазят обещанията си, още една мечта на геймърите ще се сбъдне. Но за всеки случай внимателно следете всяка новина около тази игра.

**DMX**

















**Щъкащи из играта герои**

**Убиец**
Господарят на сенките, Убиеца, всява страх в сърцата на своите врагове само с леденостудения си поглед. Има фантастични умения: атака, която убива с единствен удар, и магии, които премахват всичко по пътя си. Убиеца трудно би могъл да е по-смъртоносен... освен, ако не работи с две оръжия.

**Варварин**
Израснал далеч от спокойния градски живот, Варварина използва придобитите си умения, за да оцелее там, където други биха се страхували дори да плюят. Мощта на мишците му го прави достатъчно опасен, а неговата ужасяваща Варварска Ярост кара всеки разумен човек да бяга, дори още преди да е усетил мириса на това страшилище.

**Паладини**
Паладините винаги са стояли на страната на Доброто и са опонирали на Лошото. Сега обаче нещата са на път да се променят. Всяка раса има дефиниция на правилно и грешно, на честно и нечестно, нещо, в което си заслужава да се вярва и за което си струва да умреш. Покрай разнообразните идеали и възможности на паладините може да се очаква голямо забавление.

**Огрета**
Големи, грозни, лакоми и алчни хуманоиди, огретата се препитават от изненадващи атаки от засада и кражби. Те са зли и противни, но честно печелят прехраната си като наемници, зли духовници или гноми. Огретата са сериозен проблем за всеки напуснал безопасното убежище на стените на Neverwinter.

**Сирени**
Хубави, приличащи на хора същества от женски пол, сирените живеят в морска обстановка. Повечето от тях са настроени антисоциално и нападат всеки непознат, дръзнал да се приближи към обиталището им. Няколко жадни за обществени изяви сирени може и да са по-кротки с някои мъжкари, но това е само временно. Авантюристите е по-добре да не се приближават към сирените, щото обикновено това е последният път, когато ги виждат.

**Троли**
Месоядна паплач, която се среща навсякъде по тая смрадлива планета. Повечето същества ги отбягват. Ако тролите са гладни, атакуват всичко и всеки. Най-опасната тяхна способност е регенерацията - тя им дава възможност бързо да се излекуват и пак да тръгнат в атака, което прави от отряда троли почти непобедима пасмина. Почти...





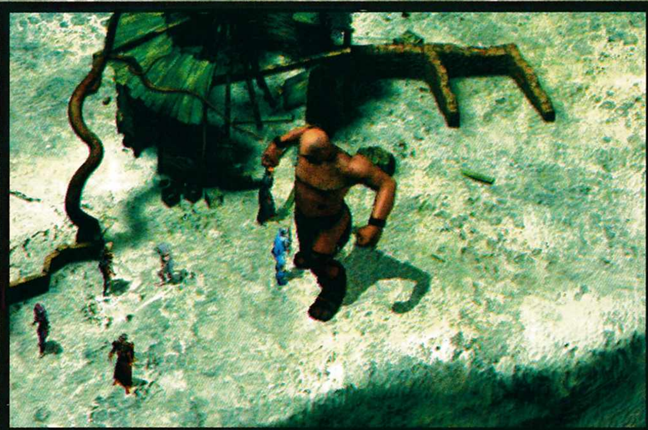


LOCKWOOD

# ICEWIND DALE

**Съвсем изневиделица се стовари BALDUR`S GATE сред навалицата от RPG-та. DIABLO царуваше спокойно, но изведнъж се пръкна тази новачка, налагайки нови стандарти, въвеждайки коренно различен геймплей и графика.**

Играта преобърна нещата и оттогава BLIZZARD само си точи зъбите и лъже обществеността, че видите ли, DIABLO 2 ще възвърне трона. Засега обаче всичко, което имаме за DIABLO 2, е една бета (добре де, и цялата игра, ама това са някакви смрадливи пиратки; не е сигурно, че финалната версия ще изглежда така). Честно казано, тази бета-версия не изглежда никак зле, но все пак BLIZZARD загубиха доста позиции, след като излезе и продължението на BALDUR'S. А с PLANSCAPE: TORMENT, INTERPLAY така стабилно се заковаха позициите в света на RPG, че доста пот и псувни предстоят, за да си върне DIABLO лидерската позиция. **Момчетата от BLACK ISLE STUDIOS** добре са си опекли баницата по отношение на графиката в ICEWIND DALE. Използва се прословутия енджин на BALDUR'S GATE, наречен с артистичното име BioWare Infinity. Въпросният енджин има няколко графични предимства пред този на DIABLO - магиите се визуализират по далеч по-съвършен начин, а перспективата, от която се гледа, е може би оптималната за такива цели. Но важното все пак е да видим какво е положението в новата игра. Засега не е известно кой знае колко за външния й вид. Чуват се отсам-оттам разни клюки. Според една от тях играта ще има поддръжка на 3D ускорители, т.е. май се надушва конкуренция на QUAKE! Но според авторите това е повече за келешлък, така да се каже - няма нищо сериозно, дори много се мисли дали изобщо е нужно такова нещо и каква е ползата от хвърлянето на толкова много усилия за почти цялостно пренаписване на графичната система на играта. И аз съм на мнение, че подобен ход е излишен, доколкото действието все пак основно се развива в 2D, и по-специално в т.нар. изометрична перспектива. Според друга клюка играта ще продължи да се придържа към вече почти стандартната за подобен род игри резолюция от 640x480. Авторите изглежда все още са на мнение, че това което се прави в COMMANDOS, е изгъзица и е безполезно. Ако трябва да бъдем честни, наистина в 1024x768 COMMANDOS изисква доста много от вашата машина, най-вече от процесора, като дори на Katmai на 600 на тази резолюция се усеща завлачване. Що се отнася до системните изисквания, авторите на ICEWIND DALE уверяват, или поне се опитват да ни убедят, че няма да ни трябва нищо повече от сегашните машини. Хе-хе, тая работа сериозно намирисва! Подобни обещания обикновено се провалят с гръм и трясък, носейки безброй благопожелания и физически пориви към майките на бедните програмисти. **Какво, пак според авторите,** можем да очакваме от това чудо на софтуера. Значи, играта е едно непрестанно търчане из коридори, а отвсякъде отстрани дебнат гадини и очи просвяткват опасно в тъмното (уау, страшно звучи). С други думи, това е нещо като RPG на тема Dungeon Keeper, защото цялото действие се развива в коридори и подземия. Ще се налага обаче да си пробивате път напред през възможно най-изчанчените места на света. Навлизате например в движещи се глетчери; в руини на елфи, обитавани от духове; в геометрично правилни, изкопани от извънземна цивилизация тунели пълни с пара, а тя естествено пречи на придвижването. Основна цел на създателите е играта да прилича на нещо от сорта на TOMB OF HORRORS - с капани, които дебнат зад всеки ъгъл, и опасности, които изскачат отвсякъде. **ICEWIND DALE е позиционирана като история** от света на Baldur's Gate. Годината е 1281, малко преди Годината на Проблемите. Местността се нарича Icewind Dale (вече ви е ясно защо и играта се зове така), а идеята за сюжета е взета от популярната едноименна трилогия на Robert Salvatore. Действието се развива в десет коренно различни и огромни места, но има и нещо като малки островчета с мисии на тях, върху които също се провеждат експедиции. Подземните нива са повече от петнайсет. Относно NPC-тата авторите са категорични: "В началото си сглобявате екип от шест сътрудника, като или сами ги създавате, или избирате някои от готовите, които ние вече сме









създали. NPC-та не може да вземате със себе си. Тях ги срещате по време на играта в огромно количество, и то такива, които са важни за



вашия успех и ви дават жизненоважна информация, за да можете да продължите напред. Но изобщо не помисляйте да използвате NPC-та от BALDUR`S GATE. Тук сте в Icewind Dale и връзката ви с другия свят е прекъсната." Броят на магическите предмети е огромен. Авторите направо са се побъркали и твърдят, че трябва да превъртите играта поне три пъти, за да може горе-долу да понаучите кое за какво служи и да се натъкнете на всички предмети. Има дори и няколко артефакта с много специално действие. Набъбва и броят на магиите. Новите не са чак толкова много, но са с далеч по-убийствено действие. Съществуващите магии са оправени и нарисувани/анимирани по-красиво. Има магии дори от деветото ниво, някои от които са направо страховити. Количеството на чудовищата също е увеличено, и то с двуцифрено число. (Дано само играта да не се превърне в QUAKE с изометрична перспектива!) Разликата между различните страшилища от гледна точка на големината обаче е видима - един титан се различава от едно imp-подобно създание от пет километра разстояние. За няколкото огромни същества, като Cyclops, Rhino Beetle и Frost Giant-these са измислени специални помещения :))). Накъсо, очаквайте около петдесет нови чудовища! За да изтрепете цялата тази сган, ви се предоставят отново стандартните оръжия - брадви, секири, топори, тояги и прочее. Няма нищо, което не отговарят на епохата, така че забравете всякакви помпи, базуки, плазмени гънове и



рейлгъни. Вместо това се гмуркате в свят на магия, където дори и най-простата тояга е ебаси оръжието в сравнение с добрата стара двуцевка. **Като цяло играта е обещаваща**, без да е коренно различна от BALDUR'S GATE. Промените и разликите са много, но малки. Те са основно в графиката и в начина, по който играчът си взаимодейства със заобикалящата го обстановка. ICEWIND DALE се концентрира далеч повече на ровенето и обикалянето из подземията, отколкото на разходките по земната повърхност. Лично на мен тази игра ми събра очите още (само!) с началните си екрани. **Кога ще излезе?** Никой не знае. Обещано е, че ще се появи през 2000 г., но това изглежда ще стане най-рано наесен, ако не и през зимата 2000/2001.

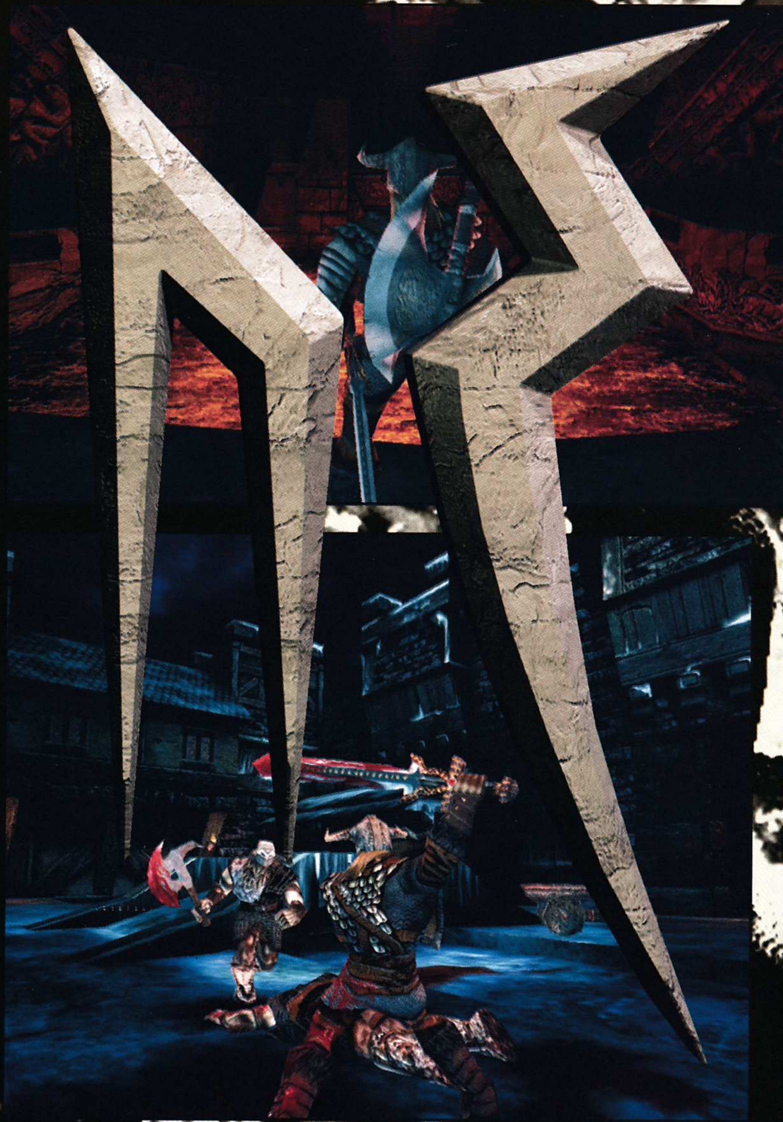
**DMX**



~~Рагнар Викинга - могъщ и зъл~~

След като за пореден път им беше оказана чест в AGE OF EMPIRES 2: AOK, викингите отново идват на мода и стават причина за поредното раздвижване в HUMAN HEAD STUDIOS. ~~И този път един млад герой~~ трябва да узрее преждевременно, за да може да прогони страшните врагове, настанили се в неговото мило и кротко селце. Вие се вплъщавате в ролята на Рагнар Викинга - могъщ, но все още твърде неопитен юнак. По стара приказна традиция той е най-глуповатият от всички в своя клан, но накрая съдбата го възнаграждава с чест и слава (предполагам). Гледайки през очите на този още миришещ на козе мляко лапландец, трябва да размахате смело брадвите, за да освободите народа си от страшното иго, под което тегне и пъшка. Точно когато нашият герой надига поредния рог с вино, научава нещо страшно. Села биват разрушени, а страхотията, която прави това, кара





опитни войни да бягат като подплашени зайци. Каква е жестоката правда? Кой унищожава цвета на тази цивилизация? По пътя си към истината Рагнар минава през множество разнообразни и хващащи окото терени. Те включват билата на стръмни планини, мрачните усои на тъмни гори, дълбините на тайнствени пещери. Каквото ще ви се представи пред очите, е наистина впечатляващо и ще промени завинаги отношението ви към викингските истории... ~~RUNE е 3rd екшън~~, който залага яко на масивните битки, но също толкова и на стабилното гмуркане във фентъзи-света, подготвен от авторите на играта. Играчите трябва добре да използват както мозъка, така и мускулатурата си, за да си пробият път напред. Купонът тече в прекрасно нарисуван 3D свят с изумителни персонажи, чиито произход е разпределен по равно между скандинавските легенди и болните мозъци в HUMAN HEAD STUDIOS. Предвижда се геймплеят да е линеен, без различни отклонения - единственото, което би могло да промени нещо, е взимането на критични решения в дадени моменти на играта. Според плановете на авторите основната ви задача в RUNE е да се шматкате из разни коридори в търсене на истината. (Брей, много скрита е тая истина! Да не се окаже накрая, че е някоя засукана мадама, щом е толкова потулена.) Затова пък контролирането на героя е невероятно проста задача. Битките са от типа "меле" - силно характерен за викингите боен стил, т.е. типичен тупаник face2face с врагите, така да се каже. Сред авторските обещания е, че начинът на придвижване ще зависи от екипировката ви, респективно от нейната тежест. Наистина е леко нелогично да подскачате като първолак с по една брадва в ръка, всяка от които тежи 10 кила, или безпроблемно да размахвате брадви с големината на селски площад, хвърляйки едновременно с това примерно отровен серум и сярна киселина. За радост на всички маниаци, крайниците може да бъдат отсичани! И тук идва страхотното нахалство - да биете гадината по главата със собствения й крак! ~~Системата за бой~~ Тя е така замислена, че дори и най-скапаният играч на RUNE буквално за секунди да се научи как да размахва секирите. От друга страна, комплексността й е запазена до такава степен, че ако ще и цял месец да блъскате само това, пак ще откривате нещо ново и пак няма да сте постигнали съвършен контрол върху Рагнар. Целта на подобен подход е съвсем очевидна: да се прикотка повече народ към този екшън-3D-адвенчър. Най-вече се залага на хардкор-играчите, тъй като те все искат повече от поредните 700 MB, т.е. нуждаят се от допълнителна помощ, за да повреждат игровите си устройства максимално лесно. Системата за бой върви в комплект с две копчета и толкоз. Няма никакво значение дали ползвате последния Sidewinder Extreme Digital mega-ultra-hiper-super с цифрови джиджи-биджита или сте с най-проста двубутонна мишка Genius, която е по-стара от света, и раздрънкана клавиатура. Първият клавиш, разбира се, е този за атака, а вторият (внимание!!!) е за защита! За да се превърне бойната система в нещо повече от хаотично натискане на копчетата на гореспоменатия игрови хардуер, са разработени маса допълнителни подпомагащи движения. Ако например като полудял изтезавате бедното мишле без всякаква мисъл в главата, не си мислите, че правите нещо. Важното за успеха на

Някои подобрения, които RUNE въвежда в енджина на Unreal: * Скелетно деформиране и динамика * Възможност за пълно импортиране на неправилни тела и скелети от SoftImage * Възможност за ротация и транслация на всички части на даден обект * Различни движения за различни части на телата * Плавно преливане от една анимация в друга * Ефекти като прозрачност на части от тялото * Установени динамики за частите на телата * Точково поражение с изключителна прецизност * Възможност за въртене на глава, откъсване на крайник и други * Възможност за бой с лявата ръка * Допълнителна компресия на анимациите * Сенки * Сенки, които се проектират по стените * Система за дъжд, сняг, градушка и други природни валежи





една акция е как се движи Рагнар. Начинът на поклащане на телесата му е определящ за това как ще атакува и каква атака ще избере. Когато да речем устремно му налита камикадзе, Рагнар отсича с такъв замах главата на бедното идиотче, че кръвта се разхвърча като от фонтан. В случай, че противникът отстъпва, хитрият викинг започва да търси пролука в движенията на своя опонент, за да му оправи прическата веднъж завинаги със своите шведски стоманени гребени. По-добрите играчи могат да се възползват от т.нар. timing на атаката. Какво ще рече това? Ако бързо натиснете клавиша след като вече сте нанесли удар и вашата жертва не е реализирала блок, вторият удар е безпощаден. По този начин може да се правят серии почти като в MORTAL KOMBAT и дори да се стигне до четири поредни удара, което означава почти сигурна смърт на всякоя мастита гад. Блъскате ли като малоумен копчетата, никога няма да стигнете до успеха. Просто защото всичко, което правите, е поредица от слабовати удари с малък ефект, а те само изморяват Рагнар. И в крайна сметка дори може и да загубите. Оръжия За да се запази докрай интригата в играта, всяко оръжие има свои собствени показатели (примерно: поражение, скорост на атака и уникална анимация). Поради размера си по-малките оръжия навреждат по-малко, но пък с тях се правят далеч повече ефективни извъртания и подмолни удари, отколкото с по-едрите им събратя. По-тежките брадви/секири/топори/алебарди/пики и прочее средновековно въоръжение нанасят по-големи поражения, обаче възможните комбинации и извъртания с тях са далеч по-малко. Колкото повече напредва в играта, с толкова повече оръжия се сблъсква Рагнар, някои от които откровено са cool и предлагат коренно нови начини за усмъртяване. Тези нови атаки не са просто козметични бъзикни, а са неоценима помощ в някои по-засукани мелета. Което ще рече, че едни оръжия са по-подходящи за дадени ситуации, а други - за дадени създания. Звучи объркано, знам го, ама е вярно. Оръжие с по-голям откат е полезно срещу групи от противници, докато по-леките се използват срещу мутанти с много щит. Всяко оръжие освен това има специфична руническа сила, нещо като boost или допълнителна енергия, която коренно променя атаката/защитата с него. Енергията на отделните оръжия е силно специфична и щуротиите, които може да се правят с тях, варират от вампирска брадва (смуче допълнително кръв с всеки успешен удар) до ударна вълна, помитаща всичко в един нелош радиус. Щитовете наистина играят роля по време на битка. С други думи, щитът тук не е нещо, което носите по себе си и което намалява донякъде пораженията, но не участва активно. Сега, щом имате такъв атрибут, той заема едната от двете ви ръце (освен ако не се телепортирате в EVOLVA - да ви израстат още две) и може да се използва за подмолно подсичане на краката, удряне по главата и прочее подривни деяния. Що се отнася до инвентара, работата е малко мътна. От една страна авторите настояват за реализъм, от друга - снабдяват героя с 18 оръжия, десетки амулети, еликсири, свитъци и прочее. Изобщо не се знае къде ще му излезе края! Поне засега се предвижда нещо като раница и колан. Първото е за по-обемисти предмети, а колана е за дребни вещи, които се употребяват почесто - примерно колба със сълзлив газ. А, да не забравя, Рагнар може да става по-зъл от ниво на ниво. Това става с т.нар. Bloodlust, добре позната магия от походните стратегии. Към края той вече е натрупал толкова много опит и желание за мъст, че сече с двете ръце двама различни противника. Помислете само за какво разноглядство става дума! HUMAN HEAD STUDIOS използва в RUNE силно модифициран Unreal Engine. Сключен е договор с EPIC GAMES, според който HHS няма да е само потребител на тази графична машина, но и трябва да разкрие пред света нововъведенията, постигнати при използването ѝ. Никак не е изключено една подобна и наглед невинна подробност да означава, че се задава UNREAL 2 с още по-пленителна графика - особено, щом са се скупчили на едно място толкова много и талантливи хора!!!

DMX






# KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

**Кошмарното Дете подготвя атака** Ужасите са навсякъде. Събуди се човече! Тепърва ти предстои да се сблъскаш с най-свирепите си кошмари. Мислиш, че "Писъци 3" води до уплаха! А какво ще кажеш за Кошмарното Дете? Знаеш ли до какви мерзости може да стигне човешкото съзнание? Искаш да пищиш? Искаш да ти се подмокрят гащите? Е, тогава добре дошъл в извратения и перверзен свят на мизерия, гнус и писъци. Как си попаднал тук ли? Не по свое желание! Колкото и да ти се ще да се махнеш, единственият път навън е препречен от пет нива, през които трябва да минеш. Но защо все пак си тук? **Някога светът бил мирно място** - спокойно за живеене и приятно за обитаване. Дърветата излъчвали своя аромат, а пчелите хвърчали, оплождайки всяка срещната плодна дупка. Докато изведнъж... Сякаш пада атомна бомба. За секунди цялата тази идилия става на пух и прах! Ужасът е невъобразим. Кошмарното Дете атакува. (За това Кошмарно Дете се твърди, че е образът на Сатаната, който се опитва на всяко хилядолетие да се материализира в нашия свят. Ако сме броили вярно по календара, Антихриста вече трябва да е започнал поредния си поход...) Малко са оцелелите и ти си един от тях. На теб, простосмъртния, се пада задължението да прочистиш света от гнилоча, който се е насадил на твоята симпатична планета в комплект с онова ненормално пеленаче. Няма как, хващай се на работа и си пази гърба, защото врагът дебне. **Горе-долу** така трябва да звучи интродукцията на новото произведение на THIRD LAW INTERACTIVE, подразделение на INTERPLAY. Както подсказва добрата стара традиция, подобно интро не може да е увод на куест. Куест ли казах? А GRIM FANDANGO помните ли? Добре де, няма да ви мамя, нито да ви водя по пътечките на криволичещата си мисъл. Става дума за изключително кръвопролитен екшън. Авторите обещават с KISS PSYCHO CIRCUS да реабилитират вече малко демодирания сингълплеър. Нали разбирате, тези Q3A и UT някакси поотстраниха самотното забавление срещу невменяемия и не съвсем интелигентен компютърен опонент, генериращ с удивителна скорост пълчища от измекяри. Какво можем да очакваме. Нека още отсега да предупредя, че именно бащите на тази игра са виновни за забавянето на DAIKATANA - те всички до един са бивши служители на ION STORM, но явно са недоволни от шикозния офис в един от най-представителните нюйоркски небостъргачи и от лъскавите си возила. Е, разни хора, разни идеали. Та те са ку-







пили енджина Littech, който знаем от SHOGO и BLOOD 2. Там обаче се използва версия 1, а тук за пръв път тръгва версия 1.5. Както нагло твърдят авторите на играта, тя има доста от графичните достойнства на енджина на QUAKE 3, че дори малко отгоре. Ще поживеем, ще видим. Сред опциите, които предлага версия 1.5, е т.нар. динамично рендиране. Това значи, че ако например гледате паяк от 100 метра и от 2 метра, той ще изглежда коренно различно и ще е с далеч повече полигони. С каква цел се прави това? За да се намали натоварването на ускорителя, пък и за да си улеснят работата авторите. За други графични тънкости засега нито има сведения, нито може да се изкопчи каквото и да било от оскъдните кадри от играта. **Защо обаче в заглавието на играта има KISS?** Правилно, познахте! Четиримата екстравагантни музиканти от прочутия състав са се въплътили в ролите на полубогове, чиито сили са изсмукани от Кошмарното Дете. Съответно една от вашите задачи е да им върнете силиците, за да могат пак да се напиват като преди. (Майтап бе, Уили! Макар че все пак музикантите от тази група са известни с алкохолните си приключения. Ама нейсе.)



Ролите на полубоговете са разпределени по следния начин. Хитрият Beast King е Peter Criss. Разбивачът на души Star Bearer е Paul Stanley. Всезнаещият Celestial е Ace Frehley. Дивият, разярен и винаги противно настроен към света Demon е Gene Simmons. Действието на играта ви превежда през пет нива (не бързайте да се радвате), всяко от които е царството на един от полубоговете. Финалният епизод - или по-точно сага, ако трябва да го мерим според дължините на предишните нива - е изцяло реализиран виртуално и е декориран с ужаси и всичките гадости, които прогнилият мозък на Кошмарното Дете може да роди. Поне така твърдят от THIRD LAW INTERACTIVE. Засега обаче момчетата или не са доразработили това ниво, или просто не искат да издават приготвените изненади. Едно е сигурно: доктор Анимал Канибал Пица е направо скромен веселяк, а делата му са за архивите на майка Тереза в сравнение с това, което има в играта. **Първите четири нива,** както вече споменах, са места, които принадлежат на някой от четиримата юначаги в странни костюми. Хубаво е, че световете са прекрасно индивидуализирани и уникализирани. * Светът на Водата (Star Bearer) е мъглив и мокър. Отвсякъде ви заобикаля влага. Газите вода до колената, но все сте жадни. За капак температурите са от ултра-минусови, до алфа-високи. * Светът на Въздуха (Celestial) представлява огромен каменен остров насред безкрайния космос. Почти няма шанс да паднете от ръба му, защото нивата са огромни. Въобще мислете за големината на този остров като за всички континенти на Земята, събрани заедно. Надявам се да има телепорти, иначе не знам как ще се оправя с мазолите нашият герой... * Светът на Огъня (Demon) е подземен - нажежен, със сумрачен въздух, много потоци от лава и експлозии. Гъмжи от демони, зли същества с дълги зъби и прочее паплач. * Светът на Земята (Beast King) е прекрасен зелен свят. Това е нещо като копие на планетата, която ние в момента обитаваме, но природата е победила в битката за надмощие с човешките демони. Зеленина, красота - само дето хората се броят на пръстите на едната ръка. Нейсе. **Едно от най-приятните качества** на играта е нейният курсор. Той всъщност е вашият личен помагач, подсказвач и lifesaver, така да се каже. Променя се в зависимост от това срещу какво се изпречвате. Както в куест: изкривява се, почервенява, става на въпросителна, кокал и прочее - естествено, всяка от тези форми има специфично значение. Около него се появяват и различни подсказващи съвети, които в зависимост от нивото на трудност са повечко или по-малко. **Страховитата паплач,** срещу която се възправяте, не е многообразна - около 25 вида боклуци бродят из нивата. Повечето от тях наистина са бивши обитатели на цирка, но вече отдавна излезли от руслото на нормалния живот. Например дебели клоуни, пълни с газ, който изстрелват по вас - спукайте ги и гледайте как парцалите им летят из помещението. Подобни са разните насекоми, вероятно някогашна атракция в цирка, които стрелят с главите си (не с мозък;









няма да поумнеете, ако ви уцелят). Или пък пълчищата огромни отровни паяци, чиито жила са с размера на бутилка шампанско от литър и половина. Колоездачите на едноколки изглеждат като смело заимствана идея от сказанията за Батман, но тук те не са толкова безобидни - изстрелват факли със скоростта на картечница и много точно ги пращат към целта. Една от страховитите гадини е Arachniclown, който пристига от най-злобните ви кошмари специално за случая в няколко хиляди бройки. От друга страна авторите са решили, подобно на SOLDIER OF FORTUNE, да заложат на чистия екшън - дори, както твърдят, в още по-чиста форма. Изкуственият интелект на гадините не може да се мери с този в UNREAL по никой показател, освен евентуално по груповата атака. Де що има скрити изненади под формата на врагове (дори да са от различни видове), те се разбират по телепатичен път как най-ефикасно да ви разпилеят червата по пода/водата/въздуха и се координират в тези си невинни забавления. Един пример за подобна атака. Двайсетина headless изскачат от близките скривалища и почват да ви щавят. Това още не е проблем - той се появява, когато снайперисти се заемат с прочистването на главата ви от греховни помисли с 5.66 калиброви куршуми, а един unipsycho пък направо ви довършва с хаотично движещи се топлинно насочвани ракети. Ей това е то меле! Дано авторите да изпълнят обещанието си и играта, при наличието на всички тези над четирсет гада, няма дори да се бави, камо ли да насича. **За да си проправите път напред,** имате нужда от качествен арсенал. Тук отново е проявена подобаваща фантазия и доста е разнообразен живота на бедните черноработници. Освен другите оръжия, имате и шест артефакта - предмети със специално действие в битките. Някога те са принадлежали на Старейшината, но сега е ваш ред да ги носите, като това, разбира се, е свързано с някои бонуси. Артефактите са: рицарски ръкавици (Gauntlets), ботуши (Boots), колан (Belt), ризница (Torso Armor), нараменници (Shoulder Plates) и най-накрая намирате маската, която е символ на върховната мощ на жреца. Всеки артефакт удвоява показателите ви или дава допълнителни способности. Ръкавиците примерно позволят да използвате оръжията на Старейшината, а ботушите удвояват скоростта ви на придвижване. Иначе оръжията за близък бой са специализирани по нива. За Огън това е брадва, за Вода - меч, за Земя - ръкавица със шипове, за Въздух - светкавица. Освен това има и по едно мегасуперяко оръжие, което докопвате, щом изпълните определени странични задачи и мисии. За Огън това е дракончe, което седи на рамото ви и бълва огън. В Star Bearer пък можете да стреляте със смъртоносни лъчи през очите си. Иначе имате на разположение около дузина пушкала, някои от които са доста мощни, а с други стават само за чоплене на зъбите. **Надявам се,** че съм разпалил интереса ви към KISS PSYCHO CIRCUS. Проектът е мащабен и наистина труден за реализация. Не е ясно кога ще бъде завършен - както знаете, подобни преценки са необосновани. Дано обаче това да е игра, която ще въплъти в себе си обещанията на своите създатели. Ако това стане, вече предчувствам коя е следващата игра, с която ще изтезавам компютъра си. Ако ли не - че к`во, Q3A да не е лоша!?!






**DMX**







# BUFFY the vampire slayer

**Гледате ли телевизионни сериали?** Хващам се на бас, че всеки следи поне един-два с най-малко трима любими герои. Така е, въпреки че може и да не си го признаете, защото у нас понятието "сериал" напълно погрешно се отъждествява със съмнителни латиноамерикански поредици. Всъщност в цивилизования свят днес се отнасят доста взискателно към работата си и произвеждат серийни неща, които си струват. Които оцеляват повече от един сезон, излъчват се от купища сателитни и кабелни телевизии и дори вече имат култов статут. **В ей този случай** (Buffy) предметът на нашия интерес започва съществуването си преди около седем години на големия екран, когато се появява неангажиращата комедия с малко хорър и с участието на Кристи Суонсън, озаглавена "Бафи - убиецът на вампири". Историята се върти около американска тийнейджърка, която се сблъсква с шокиращи зловещи създания като демони, вампири, чудовища. И все недружелюбни... Нейната съдба е да се изправи срещу всички тях и да ги постави на място. Ако загине междувременно, заменя я следващата преследвачка на вампири. Крайният резултат е доста особен: не кой знае колко оригиналният замисъл, подплатен с посредствено изпълнение и леко смешни специални ефекти, се харесва на масовата публика. Малко по-сетне цъфва идеята да се направи НЕ продължение на филма, а сериал на абсолютно същата тема. Този път в главната роля е Сара Мишел Гелар и тази продукция отваря пътя й към Холивуд. Какво излиза в крайна сметка? Невероятни зрителски квоти, огромни печалби от всички продукти със същата запазена марка, гъмжило от фенове и, в последна сметка, игра по едноименното заглавие... **С тази задача се заема FOX INTERACTIVE**, а тя възлага разработката на южнокалифорнийската фирма THE COLLECTIVE. Идеята е готовият продукт да излезе през тази есен едновременно за PC, PlayStation и DreamCast. Една толкова масирана атака означава пореден силен женски характер на виртуалната арена, който този път обаче има филмов прототип - да му мисли кака Лара, защото конкуренцията вече е по-силна от всякога. Качествата са същите. Сила, ловкост, бойни умения, чар. Но има и нещо ново, липсата на което винаги е правело всенародно любимата археоложка да изглежда, меко казано, като дърво. Това е чувството за хумор. Няма нищо, което да печели сърцата на публиката повече от пиперлив лаф в напечена ситуация. **Играта е 3rd person екшън адвенчър** в напълно 3D околна среда. Според създателите й всеки детайл е дискутиран и разработван заедно с продуцентите на телевизионния сериал, за да се запази изцяло и правилно да се предаде по интерактивен начин духа му. За тези, които са гледали някоя и друга серия, доста от локациите са съвсем познати - училището в Сънидейл, близките гробища, градския площад, търговския център, домът на семейство Самърс, нощният клуб "Бронз"... **Само за справка**. Сънидейл е тихо провинциално градче, в което основно се развива действието. Но спокойствието в него е привидно и измамно. Градчето се намира на ръба на пропастта, водеща към Ада, която само чака повод да избълва какви ли не проклети същества, чиято цел е само и единствено да потопят света в мрак и хаос. Сред тази жизнеутвърждаваща обстановка се подвизават и основните действащи лица, взети едно към едно от тв-сериала - главната героиня и единствен playable персонаж Бафи Самърс, нейният наставник библиотекарят Джайлс, най-добрата й приятелка и компютърен гений Уилоу, вечният неудачник Ксандър, училищната красавица Корделия, басистът на една местна група и върколак в свободното си време Оз, и, разбира се, Ейнджъл, приятелят на Бафи, който е вампир. Да, правилно сте прочели - вампир, но напълно добър, със съвест, душа и там всичко останало, който е изцяло на страната на нашите герои... Накратко казано, заедно с Бафи трябва да си проправяме път през купища гадини от свръхестествен произход по време на дългото пътешествие през нивата. Освен основната си и задължителна способност да се справя с вампири, главната героиня придобива нови и развива вече притежавани качества - бойни умения, сила, повишена чувствителност на сетивата и възможност за лекуване. Както навярно сте запознати, най-основното и надеждно оръжие срещу кръвопиещата паплач си остава доброто старо дървено колче. Така че няма да е лошо винаги да имате някое и друго под ръка. Но както се полага на всички модерни еманципирани героини, и тази ще доказва, че има нещо в главата, докато решава (с наша помощ, разбира се) множеството древни загадки, криещи в себе си ключа към успеха срещу могъщите неприятели - отново се убеждаваме, че грубата сила не е всичко, важен е преди всичко подхода, а една героиня като Бафи ги владее тези неща. **Засега разполагаме само с няколко screenshot-а**, така че не ни остава нищо друго, освен да изчакаме някой и друг месец, преди да хукнем на лов за вампири и всякакви подобни гадории в приятната компания на една многообещаваща виртуална героиня...

**Cali**











Благодарение на DIABLO 2 action/rpg-жанрът няма да мръдне много напред, но пък със сигурност всички фенове на оригинала ще се радват. В тази игра има всичко, което липсваше преди - тотално разнообразие от противници, герои с добър потенциал за развитие, приличен изкуствен интелект, невероятни оръжия с възможност да станат още по-добри (например с вграждане на диаманти или други скъпоценни камъни в тях), страхотни междинни анимации, цял диск чисто игрални данни... Вярно, графиката не е на кой знае какво ниво, но пък след първите 15 минути повечето недъзи се забравят. Освен множкото бъгове, които ни преследват по времето на цялата игра.

DIABLO II

Отсега предупреждавам - дори не се и опитвайте да играете без вече излезлия едновременно със самата игра patch 1.01. А иначе... винаги има какво още да се каже, но да не прекаляваме с приказките. По-добра идея е да се заемем с поредния опит да изтрием злото от лицето на земята. И без друго живеем в един не дотам перфектен свят...

## За едни баста,
## за други краста.

**Мрак.** По-дълбок и от най-мрачната нощ. **Студ.** По-смразяващ от най-черния лед. И най-неочаквано избухват толкова огън и такива пламъци, каквито не сме виждали наскоро в никоя друга игра. Те обаче не са очистващи и не прогонват злото. Напротив - то пак е тук. А тръгвало ли си е изобщо някога... **Както** се убедихме в края на първата част, един герой и един скъпоценен камък не са достатъчни, за да затворят вечното зло. Светът отново е покрит от сянката на непосредствената заплаха да потъне във вечен мрак и хаос, за справка можем например да погледнем димящите руини на Тристрам, населявани вече единствено от безцелно скитащите се прокълнати тела на бившите ни добри познати, начело с добродушния някога ковач Гризуолд. Представете си яркожълтите пламъци на факлите, от които изскачат малки черни фигурки, лека полека прерастващи в гнусни безформени същества, влачещи се с неописуема скорост по пода. А това са само предзнаменованията, че се задава нещо. По-добре не смейте да питате какво, защото така или иначе то ще заяви съществуването си по безспорен начин. След едно меко казано акълвзематело интро (напълно в стила на предшественика, но къде къде по-дълго) и едно меню, отново издържано в онзи непогрешимо уникален стил, трябва да решите с кой от петимата чисто новички герои ще поемете по пътеката на войната. На ваше разположение са **Амазонка** - първа братовчедка на познатата ни от първата част крадла; **Некромансер** - мрачен тип, чието хоби е да привиква за своето дело мъртвьовци от всякакъв калибър; **Варварин** - якичък вариант на воина от оригинала; **Магьосница** - наследница на не особено успешните предишни персонажи магьосник и монах; и **Паладин** - благороден рицар, представител на орден, поставил си за цел да изтреби злото по белия свят до крак. И веднага следва първата огромна и, разбира се, положителна разлика в сравнение с първата DIABLO. Сега всички герои са доста равнопоставени и играта с всеки от тях, макар че не е особено разнообразна по броя и видовете quest-и, доставя истинско удоволствие. За разлика от положението при оригинала, където ако човек искаше да играе с лък и да не допуска противниците на една ръка разстояние, бе задължен да избере крадлата, а ако пък бе привърженик на здравото млатене отблизо, нямаше друга алтернатива освен война. Играта с магьосника и монаха (от не твърде удачния expansion HELLFIRE на SIERRA) за сметка на това пък се превръщаше в истинско изпитание за нервите. **Някои неща** продължават да стоят по подобен начин и в това (не)търпеливо очаквано вече четири години продължение. Има и новости, разбира се, но тия вечни раздувки, обещания и прехвърляния на всички възможни срокове май ни дойдоха леко в повече. Както и да е, дочакахме го. За тези, които са очаквали да видят революционно нова игра, разочарованието ще е гигантско. Но всички, които си убиваха времето за чакане със старото DIABLO и то все още не им е омръзнало, смятам че направо биха могли да изпаднат в дива еуфория, граничеща с нескончаем възторг. Защо ли? Ами защото, скъпи приятели, това си е все същата игра. С малко потриизмерна графика и доста прецакана система за запазване, но по gameplay, атмосфера и всичко останало тя си е чисто и просто по-изпипан клонинг на хита от 1996 г. Но да караме подред. 3D се поддържа, и макар че от BLIZZARD се кълнат, че може да върви и без такова, искрено се съмнявам, че резултатът ще е задоволителен. Ама сега като чухте за 3D, съвсем недейте да очаквате кой знае каква графика или кой знае каква разлика с оригиналната. **Че е триизмерна** спор няма, но поради до болка познатата изометрична перспектива - хем отстрани, хем отгоре и без право на обжалване - бързичко забравяте, че действието може да се развива по трите направления. **Дръжте се здраво** обаче, защото това е едва началото. Следващият шашкащ факт е разделителната способност. Колкото - толкова! Няма никаква възможност за настройка или промяна, нито дори капка информация колко на колко е всъщност. На 15-инчов монитор резултатът е сравнително приличен, но на 17-инчов в очите ни, изнежени от напоследък излезлите купища графични шедьоври, се набождат едрите пиксели. Е поне в едно са останали верни от **BLIZZARD** и то е да държат максимално постни всички менюта из играта. По-впечатляващ е само графично пояснения help, който за разлика от най-малко хилядата страници за четене от преди, сега наистина може да се поглежда и използва. А иначе козметиката си е казала думата - динамичното цветно осветление е доста впечатляващо, променящите се атмосферни условия и времена на деня също са добре направени. Влизането в малки затворени помещения направо е радост за окото за разлика от преди и като цяло сега се работи с много по-голяма палитра от цветове. **Ни-**













**вата** са пряко подчинени на историята, според която започваме от лагера на посестримите на героинята от оригинала, като от него правим непрекъснати излети из степите, за да извършим поредното геройство. Трябва да пребродим манастира, гробището, криптите, руините на Тристрам, затвора, катедралата и бараките, за да се срещнем накрая лице в лице със зловещата Андариел - повелителката на Ордена на незрящото око. **Второто** главно действие се развива малко по-източно и е доста по-добро по отношение на дизайна. Става въпрос за пустинния град Лут Голейн, където се щураме из руини на древни монументи, катакомби и дори харем. Третата част е ситуирана в блатата на Кураст и подземията под него, където повече са застъпени изследването и адвенчър-елементите, и където имаме работа със загадките на маите. Краят на играта е Големия Финал и последната битка с Диабло. **Инвентарът** си е все същия и отново не се подрежда сам по оптималния начин - нещо, което го има при сума игри с по-малки претенции. На преден план си имаме **двете знаменити** колби - мана и живот, а от осемте позиции за директен достъп до животоспасяващите питиета, четири са скрити, за да не заемат място на екрана, като съдържанието им автоматично изниква, когато свършат останалите бутилчици. **Вече си имаме** и индикатори за опит и издръжливост. Вторият особено трябва да бъде следен доста внимателно, защото ако спадне докрай точно когато трябва да си спасяваме остатъците от живота с бягство, няма да можем да се измъкнем от лапите и на най-бавноподвижните оживели мъртъвци. Даа, изглежда молбите ни са били чути и вече (алилуя!) може да подтичкваме из околността. За сметка на това обаче **пространствата са огромни**, и ако не използвате картата, изгубването ви е в кърпа вързано. Освен това колкото и бързо да могат да тичат героите, искрено ви съветвам да използвате изключително удобните портали за телепортиране. Само че за целта винаги трябва да следите къде ви изпраща поредния quest и къде сте в момента. Що се отнася до поставяните ви задачи, при тях няма нищо сложно (и нищо, свързано с много мислене) - например да спасите някой, да намерите, донесете или върнете даден предмет, или просто да светите маслото на някое чудовище или прокълнат бивш герой. Всъщност **най-големият ви проблем** е да се ориентирате накъде да отидете и през коя миша дупка да се проврете, защото такива има

**Blizzard / Blizzard**

PC WIN '95 / '98 / 2K / NT

Single player: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 650 Mb HDD, 3Dfx comp. 3D cart

Multy Player: 64 Mb RAM, 950 Mb HDD, 28.8kbps modem

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

**Оценка 9/10**













вече в изобилие. В движението си не сте ограничени от нищо, но е желателно да вървите натам и да правите каквото ви кажат, защото така най-лесно привличате NPC-тата на своя страна и получавате награда и подкрепление. Няма да е честно, ако не отдадем дължимото на вече не много новия, но пък вече класически дизайн със запазената марка "Diablo". **Приятно впечатление** правят доизкусурените подробности в околната среда, външния вид и поведението на героите и разните други персонажи. Наистина, както ни обещават през последните няколко години, добавянето почти на всяка нова част от екипировката променя разни дребни детайли по текущия ни герой. **Враговете** могат да се похвалят с невероятно разнообразие по произход, цвят и калибър. Някои от тях вече сме виждали, но повечето са нови и са напълно характерни за мястото, на което се развива действието. Цялата тази прецизност съответно резултира в увеличените изисквания - най-вече към свободно място. Минималната инсталация е **650 MB**, за мултиплеър са необходими **900 MB**, а пълната инсталация е г**игабайт и половина.** Самата игра някак се смества на 3 диска (макар че допреди известно време ни обещаваха да е на четири), като единият е инсталационен, вторият - игрален, а на третия са междинните анимации. При пълната инсталация **направо изчезва всякакво време** за зареждане, но и при минималната не се чака особено много. Обаче всенародно любимата система за save на всяка крачка и пред всяка врата май е погребана завинаги. Вече всяко запазване задължително е придружено с излизане от играта... Така че се налага коренно да се сменя досега толкова успешната схема на игра:(. За игра в мултиплеър са необходими "само" стабилен Pentium II с 56K модем и добра връзка с Battle.net, като проблемът с масовото прилагане на чийтове при online игра щял да бъде решен.

Cali



## Амазонка

Висока, руса и доста опасна, особено ако има копие или лък и стрели под ръка. Далечно напомня на крадлата от първата част. Ненадминатата в битки на открито благодарение на голямата си скорост и способности да маневрира. Подземията и тесните пещери обаче могат да станат опасни за нея, особено ако са нагъчкани с орди гадости. Ето ги и най-важните ѝ способности: **Magic Arrow** - единична стрела, която наранява само врага; **Fire Arrow** - огнена стрела, струва известно количество мана; **Cold Arrow** - замразява противника и по този начин забавя движението му; **Multiple Shot** - изстрелва множество стрели; **Exploding Arrow** - огнена стрела, експлодираща в кълбо от пламък при удар с противника; **Ice Arrow** - напълно замразява противника за кратко време; **Guided Arrow** - стрела, издирваща си цел, дори такава да не се вижда; **Strafe** - умение за прицелване и стрелба по определен брой врагове; **Immolation Arrow** - избухваща при удар стрела, оставяща пламък след себе си, идеална за затворени помещения; **Freezing Arrow** - замразява всички врагове в определен радиус; **Eye of Zeus** - светлинка за показване на пътя, много удобна в подземия; **Fist of Ares** - топка от енергия, кръжаща наоколо и удвояваща огневата мощ; **Hand of Athena** - пресреща и взривява вражески атаки по въздуха; **Jab** - бърза атака с по принцип бавното копие; **Power Strike** - поразява със светкавица при удар с копието; **Poison Javelin** - хвърля копието и оставя след него отровен дим, от който всички трябва да се пазят; **Impale** - жертва скоростта на копието за сметка на убийствена мощ;

## Некромансер

Белокос джентълмен със силен стомах. Маниакално фиксиран върху смъртта и всичко свързано с нея. Изключително оригинален персонаж. Притежава разширени познания върху древни проклятия и забъркването на нелечими отрови. Обожава да раздава заповеди на неживите и да взривява телата на мъртвите. Най-добре се справя на открито, макар че не е особено бърз. Понякога привиканите от него същества се държат леко малоумно, но това е обяснимо при твърде непостоянното като цяло AI на играта. Ето и най-важните му способности: **Clay Golem** - извиква на помощ голем (огромна вървяща кална топка, отнасяща наред противника); **Familiar** - топка светлина, която може да открива врагове, съкровища и т.н.; докато е задействана, се губи контрол върху Некромансера; **Reanimate** - вдига мъртвъци на крак да се борят на наша страна; **Bone Armor** - обвивка от кости, абсорбираща поражения; **Poison Dagger** - отровен кинжал; **Corpse Explosion** - взривява мъртвите врагове, поразявайки по този начин все още недоубитите; **Teeth** - изстрелва поредица от светещи бели снаряди; **Weaken** - проклятие, стопяващо силата наполовина; **Amplify Damage** - проклятие, причиняващо по-големи поражения от нормално; **Dim Vision** - замъглява хоризонта на противника;





## Варварин

Надарен с габаритите на четирикрилен гардероб младеж. Обича да отнася всичко по пътя си, дори и без да се обръща назад за втори тур. Майстор на всички смъртоносни оръжия и собственик на гръмотевично дълбок глас. Около 90% от телесната му маса са мускули. Ето няколко от скромните му умения: **Shout** - увеличава собствената мощ и тази на съмишлениците; **Taunt** - вбесява враговете и по този начин те започват да правят грешки; **Find Heart** - открива сърцата на загиналите за използване в елексири за здраве; **Howl** - плаши врага и той хуква да бяга; **Bash** - удря повече от здраво; **Double Swing** - умение да използва две оръжия наведнъж;



## Паладин

Воин-монах със силна аура, изпълнен с дълбока ненавист към злото и майстор на меча. Почти няма чудовище, което да му се опре. Вярата наистина прави чудеса... Ето някои негови възможности: **Smite** - удар със щит; **Sacrifice** - жертва здраве за сметка на по-голяма ефективност на всеки удар; **Holy Bolt** - поток от небесна светлина, поразяваща само немъртви; **Might** - аура, помагаща за по-силно поразяване на враговe; **Holy Fire** - аура, поразяваща с огън; **Thorns** - аура, връщаща част от поражението от атаката към нападателя; **Resist Fire** - аура, увеличаваща устойчивостта срещу огън; **Resist Cold** - аура, увеличаваща устойчивостта срещу студ; **Defiance** - аура, увеличаваща устойчивостта на бронята; **Prayer** - аура, спомагаща за саморегенерация на здравето;

## Магьосница

Магнетична, но слаба жена. Несравнима в боравенето с основните елементи. В по-горните нива придобива впечатляващи сили, но едва ли ще се радва на голяма популярност поради бедните си възможности да упражнява груба сила. **Glacial Spike** - поразява с лед; **Ice Blast** - замразява целта; **Frost Nova** - наранява и забавя чудовищата в определен радиус; **Frozen Armor** - поразява със студ; **Ice Bolt** - забавя целта; **Charged Bolt** - изстрелва няколко малки, но бързи електрически заряда; **Static Field** - атакува с електричество всички близки врагове; **Telekinesis** - активира капани, затваря и отваря врати от разстояние, както и държи по-надалеч враговете; **Lightning** - концентрирана електрическа енергия; **Nova** - подобно на Frost Nova, но пораженията се електрически; **Chain Lightning** - светкавица, прескачаща от враг на враг и поразяваща наред; **Teleport** - телепортация; **Meteor** - стоварва огнен метеор на главата на противника; **Firewall** - огнена стена; **Firebolt** - огнена топка; **Fireball** - огнена топка, избухваща и поразяваща в малък радиус; **Inferno** - огнехвъргачка;



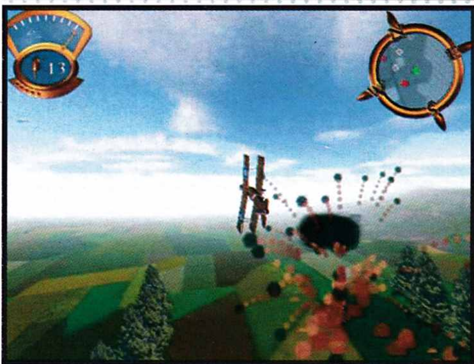
# hunt for the RED BARON

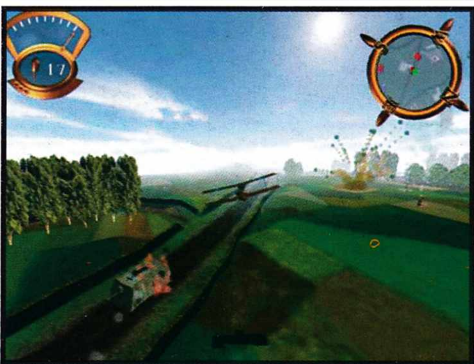
**Лека бойна хвъркалка**

Чували ли сте за Манфред фон Рихтхофен? Известен още като "Червеният барон", той бил същински дявол за своите врагове през Първата световна война. Този несравним ас в небето владеел до съвършенство самолетите в зората на авиацията. Сражавал се на немска страна и боядисвал корпуса на своята машина в червено, за да знаят противниците му с кого си имат работа - оттам иде и прозвището му. След тази кратка справка трябва да ви поясня, че няма да заемете ролята на легендарният ас, а се изправяте срещу него. Което едва ли е изненада - и в предишните заглавия с марката "red baron" положението беше подобно. Колкото до самата игра, тя не оправда очакванията ми (което е хубаво, защото преди да вкарам диска предполагах, че пред мен ще лъсне поредният бълвоч). Дълбоко се съмнявам, че ще стане хит, но за по-непретенциозни играчи на авиосимулатори си е прилична забава. Игрицата предлага символичен брой копчета за управление на машината: мишката за движение, три вида стрелба, газ и спирачки. Което води до мисълта, че играта е за деца и това хич не е далеч от истината. Самото меню е с рисувани герои, сякаш току-що излезли от комикс, а опциите са сведени до минимум - като предпазна мярка срещу разбъркване от неоторизирани детски ръчици. Като фон се дочува зверски втрисаща мелодия, която по принцип се връзва със стила на HUNT FOR THE RED BARON, само дето след десетата минута гледате по-бързо да си свършвате работата по менюто, за да се отървете от натрапчивата музичка. Съветвам ви да я изключите. Няма да изпуснете нищо, ако не слушате звуците от играта. Стандартно жужене на самолетни двигатели, звук от три оръжия и експлозии - друго няма. Относно графиката смея да твърдя, че не е лоша. Всъщност едва ли има какво толкова да се говори по нея, тъй като вие хвърчите през цялото време над една ширнала се плоскост (тук-там се мяркат и хълмчета) със хубава текстура върху й. Рехавата растителност също е красивичка. Странно впечатление обаче правят моделите на самолетите. Не зная дали сте наясно, но в зората на авиацията не е имало такива правила, като например перката да е отпред и да има само един ред крила. През Първата световна война са го карали на свободни съчинения и всеки си е строял машинка, както му скимне - без значение къде е перката и колко са крилата. Затова в случая не може да се говори за "реални" модели на самолети; всичко би могло да съществува по онова време. Само че покрай тези волности лъсват и ръбатите самолети, които ни поднася фирмата FIENDISH. Ако си поиграете малко с камерата, виждате как торсът на пилота се е "топнал" в трапецовидна кабина и безизразно зяпа в една точка. Авторите явно не са си дали много зор с плахата надежда, че ще сме заети до пръсване с екшъна и никой няма да се сети да погледа самолета с четирите стрелки, които управляват безумната камера. Е, при мен не мина този номер. В крайна сметка обаче много графични бъгове няма и май с изключение на гореспоменатото FIENDISH GAMES добре са си свършили работата. Колкото до геймплея - ами голям fun е. Малко разтуха след кървищата, леещи се с кубични метри в SOLDIER OF FORTUNE, но нищо повече. Трудно е (не трудно, то си е направо невъзможно) да се вманиачите в HUNT FOR THE RED BARON. Действа като почивка да си пуснете някоя от 25-те мисии и да си попърхате. Имате 4 самолета на разположение, а кампаниите се провеждат над Африка, Франция и Белгия. Снаряжението ви се изчерпва с бутафорна картечница, която плюе нещо подобно на жълт дъждец, малко ракети и трийсетина бомби. Както вече споменах, играта е със завидно ниско ниво на реализъм. За печените aerofighters тя е нещо като симулация на молец със своите 5 копчета. Направена е за 10-годишни, както и за напълно чужди на авиобранша геймъри, които за пет минути да изиграят двата tutorial-a и да овладеят до съвършенство техниките на управление. Изкуственият интелект е на нивото на графиката, т.е. поносим е. В интерес на истината той няма и къде многомного да се прояви - мисиите ви са предимно да взривите 2-3 фабрики или други подобни постройки с квадратура колкото три стадиона, което прави вашата задача просто песен. Наоколо понякога обаче се търкалят и оръдия, които страхотно бързо увеличават и малкото количество позволен ви damage. По-нататък обаче изниква проблемът с техния брой. Когато щъкат под крилете десетина от тези противосамолетни правоъгълници, които с пет куршума ви свалят безпроблемно, човек стига до състояние на тих бяс и до дивото желание да хване мишката за кабела и да я засили в монитора. Като цяло какво мога да ви посъветвам. На мен лично би ми се досвидяло да си дам парите за нея, но ако някой ви я бутне гратис, можете да й отделите място на харда и да се покефите няколко дни, докато не ви писне. Спокойно й отделете по 20-30 минути на ден - съмнявам се, че ще й отпуснете повече, тъй като едва ли на някой от нас съкровената му мечта е да взриви два миризливи завода.

**Ivan**











**Red Storm Entertainment**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 133, 32 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD, 2 Mb VRAM

**OPT.:** P II 233, 64 Mb RAM, 8xCD, 300b HDD, 4Mb 3D

**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ**

**Оценка 7/10**

# SHADOW WATCH

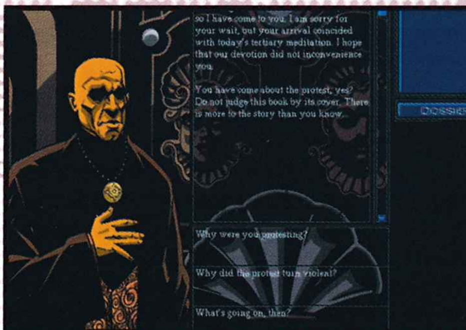


## Командоси с космически задачи

Нощ. Жадуван летен дъжд мокри кучетата навън. Вкарвам диска. Льсва SHADOW WATCH. От безумното заглавие чак тръпки ме побиват. Може пък играта да не е толкова скапана... Както по-сетне излиза, тази походна стратегия би могла да се превърне в блян и за печени геймъри. Би могла... **У**правлявате спецотряд, току-що изприпкал от комикс. Вярно - всичко е рисувано! Абсолютно 2D. Без мисъл за триизмерност, с пореден "революционен" енджин и понахакани системни изисквания. Сякаш гледаш китайска анимация: герои с очи като чинии и коса до петите. По замисъл и стил играта силно напомня за JAGGED ALLIANCE 2. Камерата е високо отгоре и леко под ъгъл, подобно на DIABLO. А прозрачните стени, появяващи се щом сте зад тях... **Ф**абулата се върти около строежа на международна космическа станция. Години наред янки и руснаци се мъчат да я направят, но на пътя им все се изпречва бюрокрацията. В крайна сметка, за да реализират идеята си, специалистите се сьюзяват в неутрална организация, наречена Корпорацията. Междувременно вьрлуват групи, сьперничащи си за контрол в космоса или срещу всякакви неканени експанзии в него. Корпорацията е затруднена. За да опази инвестициите си и за да осигури благополучното завършване на ISS (името на космическата станция), тя обучава оперативни работници, занимаващи се със сигурността и безопасността. Задачата им е да разследват всякакви слухове, заплахи и безредия. **Ш**ест квалифицирани командоси се заемат с разплитането на вражеските заговори и тайни и с елиминирането на всяка заплаха при необходимост. Играта не е праволинейна, така че можете да поемете към успеха по различни пътища. Крайният резултат зависи например от подбраните персонажи, от настроението и тоньт на разговорите, от изпълнените мисии и т.н. Всеки герой има собствен опит, който не е константа и се променя в процеса на игра. При изпълнена мисия героят получава точки опит, но е невьзможно в рамките на цялата кампания да придобие всички специални умения. Ето защо трябва да се постараете да разпределите оптимално skill-овете във вашия екип, за да изпълните пълноценно задачата. По отношение на управляването единици и тяхното развитие изборьт е богат и разнообразен, което е сред най-силните качества на играта. **Г**еймплеят в SHADOW WATCH е базиран на задачи, идващи от генератор на мисии. Системата за връзка между тях определя кои мисии да присъстват в даден сценарий. Това дава възможност да изиграете една кампания по 160 различни начина с различен experience всеки път. Играта си помни кои кампании сте изиграли и не ги повторя, докато не завършите всичките. "Кампания" в случая означава пет логически свързани нива, развиващи се в Рио де Жанейро, Байконур, Хонконг... Вашите задачи обикновено са да спасите отвлечен учен или да върнете откраднато куфарче, съдържащо тайни на Корпорацията. **Н**аправих си експеримент с динамичния генератор на мисии. Стартирах няколко пъти нова кампания, за да проверя дали всеки път започвам от едно и също място. Резултатът беше: три пъти Хонконг, два пъти Рио и веднъж Байконур. Тоест изходното местонахождение е произволно избрано, което води до мисълта, че всичко се развива в зависимост от вашия избор при диалог с NPC-тата. Системата за разговори в SW е новаторска и интелигентна. Както правите и как го правите влияе на отношението на персонажите към вас, както и на информацията и мисиите, които получавате. **В** допълнение към сценариите SW предлага и единични мисии. Ако имате проблеми с някоя от тях, можете да играете само нея, докато не се справите с всички трудности. Задачите могат да се модифицират из основи, като една от главните опции се отнася до лошковците - тяхното количество, точност и умение. Което дава възможност на геймъра да избира според личните си възможности. След този избор все още не можете да започнете играта. Има 8 възможни мисии от типа "нападение", "защита", "кражба" и 15 карти, където да ги изиграете. Всяка една ви позволява определен брой командоси, като понякога е задължителна употребата на някои специални персонажи (например в шпионските се налага да играете с Генади). Уменията за развиване са 10. За да направите Мая лекарка или медицинска сестра да речем, трябва първо я да научите как да вади противниците си от строя, къде да ги цели и къде най ще ги боли. После я обучавате на първа помощ и най-накрая - вече на докторския занаят. Ограниченията в развитието на даден персонаж допьлнително разширяват RPG-елементите, особено по отношение на точния избор на хората, подходящи за възложената задача. За жалост, мултиплеър не е включен, но се поддържа PBEM. Това позволява да пратите някоя мисия на ваш приятел. Изигравате я поотделно и двамата: печели този, който е минал с минимален брой ходове. **Д**отук приликите с X-COM май са доста. В SW обаче проблем са например малките карти и трудността да откривате нови оръжия. Тъй като не можете да преджобвате труповете, шансът да попаднете на ново пушкало клони към нула. Налага се хубаво да преценявате ходовете си, защото не всички единици са с еднакви способности. Недостатък е и дребното бойно поле, и липсата на интерактивност. **В**сичко това би могло да се преглътне, ако изкуственият интелект беше на ниво. Но не е! Нещо повече, той е общо взето плачевен и изобщо не може да се мери дори на малкия пръст на X-COM или JAGGED ALLIANCE 2. Противниците са рядко бъгави, неточни и предвидими. Сигурно вече сте наясно, че не това е силната част на играта, а RPG-елементите - със силно развит екип вашите мисии могат да станат истинско удоволствие. **Н**а SHADOW WATCH не би й навредила още малко разработка, но вече е твърде късно за това. Въпреки че има големи плюсове, като например диалоговата система и фабулата, те не са достатъчни, за да я направят хитова игра.

**Ivan**









**Fiendish Games**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.: P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 60 Mb HDD, 3D cart**

**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ**

**Оценка 7/10**



**Нещо не е наред във Вселената. Ама изобщо не е в ред. Жалко, че не можем да поискаме обезщетение или поне в краен случай да ни дадат друга. Няма начин! Така че не ни остава нищо друго, освен да направим най-доброто от тази. И май е време да започваме от сега... На този етап се занимаваме с овцата Доли и генетично манипулираните храни, но със сигурност и в бъдеще пак няма да ни е лесно - поне според създателите на EVOLVA (MG #21).**

**Компанията** COMPUTER ARTWORKS със седалище в Лондон е основана през 1993 г. от William Latham и Mark Atkinson. Основно и първоначално се занимава с компютърно изкуство със запазената марка "Органик". В началото разпространението е в ръцете на GTINTERACTIVE. По-късно то попада във вездесъщата MICROSOFT като част от Windows`95. А с Deluxe-версията на Organic Art от 1999 г. се занимава THE LEARNING COMPANY. В момента се разработва

## Епизод I от генетичните войни




Organic Art 2. **Направо** глобален е експериментът, в който се впуска COMPUTER ARTWORKS, заемайки се с амбициозния, леко налуднichav и доста рискован проект, наречен EVOLVA. Началото е поставено през 1996 г. и ето че сега, на базата на собственоръчно написан 3D енджин, на пазара излиза продукт, който не е просто поредно компютърно забавление. Разпространителите от VIRGIN INTERACTIVE не пропуснаха да вдигнат достатъчно шум около играта и дори уредиха EVOLVA за рекламен продукт на прословутия чипсет GeForce 256 на nVIDIA. Именно затова демото на играта няколко месеца наред бе почти апокрифно, тъй като се разпространяваше само с рекламните материали на новите видеокарти. **Но** така или иначе, в крайна сметка имаме една необикновена игра, която определено е повод за размисъл. На пръв поглед тя се вписва напълно в картината на жанровите мишмаши, които наизлязоха в последно време. Изгледът е third person, по-голямата част от действието е стопроцентов екшън, но има и доста стратегически замисъл в цялата работа. А като добавим и наличието на adventure/quest и ролеви елементи, объркването става пълно. Нищо ново под слънцето, ще кажат някои. По принцип е точно така, обаче тази игра ври и кипи от особености. На любителите на здравия екшън например може да им се стори, че той е прекалено малко, или че трудните ситуации не се решават с опукване на всичко живо наред, или че ролевите елементи, идващи от избора при мутациите, лазят малко по нервите. Възможно е друг тип геймъри пък да отправят упреци, че мисленето е твърде малко (макар че е предостатъчно, според скромното ми мнение) или че възможностите за усъвършенстване и "уникализиране" на genohunter-ите са ограничени (въпреки че на брой са около няколко милиона, според авторите, но за целта трябва да се поиграе солидно време). Усещате ли накъде отиват нещата? Да се окаже, че няма геймърска аудитория за играта! Сериозна опасност наистина, но добрият gameplay и невероятната атмосфера създават всички предпоставки за обратното - неотразимо впечатление и страхотно удоволствие. **Историята** и завръзката не са супероригинални - както обикновено, едното е за сметка на другото. Имаме, значи, гигантски космически паразит, който блуждае в междузвездното пространство и търси планети, за да ги абсорбира, експлоатира и да ги съсипе в крайна сметка. Съвсем случайно той си избира една поотдалечена и не твърде населена планета. Тя обаче явно е важна за човешката раса, тъй като изпращат вас и отборът ви от четирима ловци на гени, които общо взето са на най-високото стъпало в еволюционната стълбица. Genohunter-ите са "родени" или, по-точно разработени след Генните Войни (първоначално авторите са смятали да споменат нещо като Трета Световна Война, но после решили, че е твърде изтъркано).





Те имат способността да променят ДНК-то си, абсорбирайки гени от убитите врагове от извънземен произход. Междувременно паразитът, хакнал се на планетата W 22, вече се е окопал стабилно. С гигантските си корени изсмуква минералните съставки от планетата и започва да плоди множество гигантски яйца, които към края на играта са осеяли цялата повърхност и доста успешно всяват чувството на обреченост. С други думи, заплахата от заразяване грози не само тази планета, ако някой не спре чудовищното създание. И ето, че пристигате вие с вашия космически кораб, от борда на който командвате отряда си. Предстои ви стъпка по стъпка да се ориентирате в ситуацията, да еволюирате отряда си и да откриете корена на злото, т.е. главната гадория. Е, поне в тази игра не можете да се оплачете от липса на разнообразие в животинския свят. Сблъсквате се с какви ли не същества - от паяци до странни костенурки, да не говорим за уникалните кръстоски между всички видове живинки, за които се сетите, например нещо между щраус и водно конче, без да забравяте, че и динозаврите са някъде по трасето... След главозамайващата full motion video интродукция в началото, четиримата герои се изсипват право в центъра на действието, което е още по-впечатляващо... **Да** отделим малко внимание на някои подробности. 'Artificial life' е специална и чисто нова технология, чиято цел е пресъздаването на напълно естествено действие и развитие (забележете: в хода на играта не само вашите единици еволюират!) на околната природа и разхождащите се из нея организми. Интерактивността с природата е на много добро ниво - може да се изгарят растения, да се разтрошава лед, да се разнасят, преместват и взривяват камъни. 'Mutator' се нарича системата за мутиране на genohunter-ите, което е основната задача по време на играта. Промяната в зависимост от поставената задача и адаптивността към околната среда са главните ключове към успеха. Броят и начинът на мутациите са толкова много, че на практика, ако поиграете достатъчно дълго, ще имате собствен уникален набор от гени за вашите единици и съответстващия им уникален външен вид. **Дизайнът** е просто зашеметяващ и представлява феерия в лилаво, синьо и зелено. Пейзажите са издържани в същия този "органичен" стил и сякаш водят собствен живот. Енджинът е написан така, че използва предимствата и възможностите на новите видеокарти, но е в състояние да върви и на по-стари конфигурации. Но ви предупреждавам: отсега се примирете със задължителните забавяния при по-големи струпвания на вражески единици на едно място и със стабилно намалената видимост, ако графичните детайли не са на high. Иначе цветът е 32 битов, 3D ускорението е задължително, като за предпочитане е да се използва Direct3D на разделителни способности от 800x600 до 1600x1200 пиксела. **Авторите** заявяват, че са черпили вдъхновение за атмосферата на далечната планета от DOOM, за контролите и начина на управление - от HERETIC, за дизайна на природните и разните форми на живот - от тропически коралови рифове и OrganicArt-а. **Изкуственият** интелект е поредният впечатляващ момент. Тук вече се работи с неявна логика - забравете стандартните условни реакции на изпълнено или неизпълнено условие. Използват се заложени реалистични модели на поведение и инстинкти, които сякаш Майката Природа лично е сътворила. Ставаме свидетели на реакции, обусловени изцяло от начина, по който ние се отнасяме към съответното същество. Сблъскваме се с колективно съзнание на противника, което е готово да жертва някоя незначителна единица в името на примамването ни в хитро поставена клопка. Да не забравяме и завидния интелект на собствените бойци - те изпълняват много точно зададените команди, не се щурат и не падат безцелно, винаги избират най-крат-





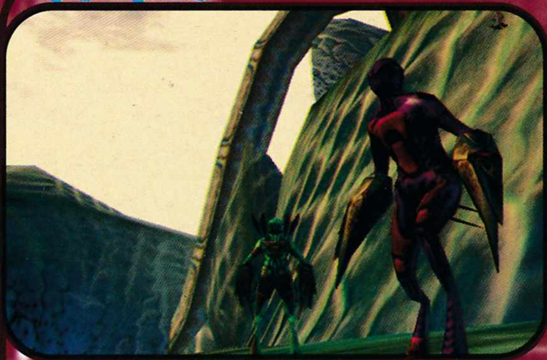














кия и безпроблемен път по картата. С натрупване на повече чужди гени нашите единици започват да се променят и да изглеждат по доста по-ефектен начин от този в началото. От първоначалните малко безформени тела със страхотен гланц и блясък полека-лека войниците се превръщат в подвижни арсенали и перфектни машини за убиване. Появяват се нови групи мускули, нокти, шипове, цветове, брони... Същественото обаче са оръжията, който не са точно оръжия, а отново мутирали части от тялото. **Основните** оръжия са десет, всяко с пет отделни нива на мощност, която зависи от възприетото количество ДНК. Повечето имат алтернативна стрелба, но е нужно повечко време за зареждане. Ето някои от тях: Claws - нокти; Flame - огнехвъргачка; Spikes - шипове; Spores - спори; Spiders - паяжини; Electricity - електричество; Mucus - слуз; Gene Disruptor - разбивач на гени. Освен това разполагаме и с не по-малко полезни способности: Invisibility - невидимост; Shields - щитове; Armour - броня; Jump - скок; Speed - скорост; Sticky Foot - залепващи се ходила. Малко невероятно е, че всичко това са части от тялото, но така става като се сложи под контрол еволюцията. **EVOLVA** се простира в рамките на около 30 часа игрално време при минимална трудност и из около дванайсет различни типа местност - от вулканични региони през горещи до ледени пустини, като навсякъде мисиите са по няколко на брой. Управлението е лесно и изключително интуитивно. С мишката и няколко бутона може да управлявате избрания в момента genohunter, да издавате простички заповеди на останалите - например да ви следват, да се групират или разделят, да охраняват или да изследват избрания предмет. Освен с основния прозорец, разполагате с още четири. Единият от тях е компас и върху него се изобразява и посоката на целта на мисията. Но не си мислете, че ако просто следвате стрелката, ще стигнете до нея. Нищо в тази игра не е толкова лесно, колкото изглежда. Нито ориентирането из терена, нито борбата с противниците. Те обикновено са по-многобройни и рядко може да ги победите всичките наведнъж. Тук се изисква малко стратегия и тактика, за да им свиете някой гаден номер, като например използвате природните особености на околността. С бутоните от F1 до F4 прехвърляте контрола между членовете на отряда си, а ситуацията при останалите трима наблюдавате на останалите три прозореца в долната част на екрана. **Що** се отнася до мутациите, менюто се извиква с бутона M и доста нагледно представя как ще се промени текущата единица. Външният вид обаче е последното нещо, което трябва да се гледа. Крайно важно е да се наблюдава как влияе съответната мутация върху отделните характеристики, защото винаги едното е за сметка на другото и все закъсвате по някой показател. Да, ама може да се окаже, че в един момент точно без него просто не можете да продължите. Казано другояче, дилемата е дали да създавате отряд от бойци с относително балансирани и равностойни възможности или четири коренно различни единици, които често да разделяте и позиционирате в зависимост от способностите им. За съжаление, поне според моите наблюдения, ако човек започне да гони само една способност, в скоро време всички останали пострадват жестоко. И все пак изборът си е чисто ваш и никой не ви ограничава в нищо - всяка мисия може да се завърши успешно по няколко различни начина. **Звукът** не е върховен, въпреки че има поддръжка за 3D ускорение и се използва стандарта EAX (нещо от рода на природен звук). Но поне основната музикална тема не се натрапва твърде много и ефектите са горе-долу прилични. Да не си кривя душата, все пак околните звуци помагат за ориентирането в мелетата и най-вече дават представа за посоките, от които се задава опасност. Освен това ревът на създанията е пряко зависим от размерите им. Интересен факт е, че при мутациите заедно с телата се променят и гласовете на genohunter-ите. **Мултиплеърът** е за до осем души и на около десетина карти. Явно за него не е останало време в суматохата покрай останалото и е ограничен само до класическия deathmatch. **Мъчна** работа е да се даде еднозначна оценка на EVOLVA. Несъмнено тази игра предлага страшно много неща. Великолепна среда. Интересно и увличащо съдържание на мисиите. Уникална система за контрол върху развитие на героите. Високо ниво на трудност... Тя определено е сред най-сериозните игри в последно време и горещо ви препоръчвам поне да й хвърлите едно око. Вярно, че мултиплеърът понакуцва, но синглплеърът много го бива. И хич не смятайте, че това не е вашия тип игра - то направо почти не остана игрови жанр да не е застъпен в нея. Така че желая ви приятно еволюиране.







Cali

**Interplay / Computer Artworks**

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD, 1 Mb 3D cart

OPT.: P II 450, 64 Mb RAM, 8xCD, 200 Mb HDD, 16 Mb 3D

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

**Оценка 9/10**

**Ние сме много, ние сме заедно**




**Играли** ли сте някога LEMMINGS? Не? И аз, доскоро! Маса дискове с какви ли не леминги вътре са минали през мен - Lemmings това, Lemmings онова - и все не съм ги разигравал. Пускам ги, стоя пет минути, блуждая с курсора, писва ми и сядам на Delete-а. Сега обаче, волю-неволю, наложи се да изиграя най-новата версия на тази безумна игрица (така ми се струваше, преди да я пусна, а човек нарочи ли нещо за кофти, трудно си променя мнението, т.е. може и да не съм много прав). **Цялата** работа се върти около шепа животинчета, които трябва да насочвате. Лемингите поразително приличат на барбароните (ако ги помните) - едно синьо петно за блуза плюс пет бежови топки за крайници, едната от които е глава, а върху нея целомъдрено стои коса с цвят на марихуана. Те са абсолютно еднакви до девето коляно и аналогично, еднакво безумни. Каква е вашата роля? Ами просто тези lame-mings нямат спирачки (съвсем сериозно - те просто не престават да крачат) и вие трябва да ги преведете през предоставения ви терен до балон, с който накрая да отлетят. Ето ви пример. Дадено е поле с път и яма на пътя. Вие имате lemming (за по-кратко - леймърче), който гради да речем мостове. Леймърче 1 строи. Лейм 2 го слагате да блокира лейм от 3 до 10 от бавният и методичен път към дъното на ямата. През туй време лейм 1 вече е построил мост и всички мирно и щастливо могат да минат над дупката. **Всеки** индивид има някакъв special skill, който да му приложите - с това той се отличава от другите и помага за общото благо. А то е и вашата цел. След множество капани, помрачаващи здравната кондиция на любимите барбарони, накрая трябва да ги изсипете в гореспоменатия балон (след което ви се появява любимия надпис Mission failed, щото на лейм 3 примерно са му паднали дъвките в дупката, той хукнал след тях и взел, че там се споминал). **Вярвам**, че вече сте добили някаква представа що за игра е това. Рядко оригинален софтуер - чудесен като идея и не толкова чудесен като реализация. Може би това е Играта за всеки стар фен на лемингите, но ви уверявам, че няма да стане хит. **Какво** ново има в тази част от поредицата? Силно впечатление прави level-дизайнът, който на високо ниво представя чудни разнообразия от развинтеното въображение на програмистите. Но на първо място е идеята, която ме озадачи и впоследствие спечели: нивата са цилиндрични. Имате "тръба" с первази по външната й страна, където ходят нашите герои. А с десния бутон на мишката можете да обикаляте около цилиндъра и да следите действията им, което значително улеснява тази нелека задача. **Как** да се справим с миграциите на лемингите? За почитателите на пъзели и главоблъсканици това е размазващо удоволствие, а за мен беше поредната излагация в моята геймърска кариера. Какво да ви кажа! Хич не е лесен пътя към успеха, а с напредването на играта - още по-малко. На помощ идват специалните умения или антигравитационните платформи, местещи лемингите от перваз на перваз, както и всевъзможни ключове и лостове, с които например изпразвате водата от басейна и спирате някоя джаджа, кълцаща хора. **Триизмерността** внася допълнителен привкус. От оригинала от 1991 г. много неща са се променили с течение на времето и новите заглавия, но terените в трите измерения играят решаваща роля. Споменаването на 3D неизбежно насочва към графиката. Какво може да очаква човек от подобна игра? 32-битови текстури, динамично осветление, или революционен енджин? Дълбоко се съмнявам. Куцата графика не бие на очи сред хубавия геймплей. Нещата са изобразени що-годе прилично. Колкото до звука, той е убийствен. За вас и за саксиите до колоните ви - цветята бързо увяхват след бълбукащите детски гласчета, извиращи от саунд-картата. Музиката се връзва перфектно със стила на играта, с нейната динамика и разнообразие, което изобщо не я прави по-хубава. Толкова втрисаща е, че или я спирате, или целите speaker-ите с някое дистанционно. Трудността е висока. Графиката и звукът са жалки. **Какво** остава? Ами май само с един солиден patch могат да бъдат разчистени всички проблеми, включително и тези със sound- и video-картите. Играта си autodetect-ва какво как е при вас и повече не ви занимава със себе си и своите настройки (което е направо обидно - опциите се изчерпват със силата на звука, стига да не сте мега-галфон. **Голямата** истина, разбира се, е самата игра. Тя навява асоциации за шах. Важни са ходовете, а не дъската и фигурите. Графиката и звукът отиват назад за сметка на геймплея и оригиналната идея. Заслужава ли си да я купите обаче? Поразмислете. Макар да е най-добрата от всички предишни заглавия от този тип, ще й се зарадват предимно феновете на старите игри. Е, винаги можете да изтичате до близката "фурна" за дискове, но само ако сте превъртяли THIEF 2 на максимална трудност поне 2 пъти и искате да разнообразите чакането на DIABLO 2 с нещо повърхностно.

**Psygnosis / TalonSoft**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD, 3D cart

**OPT.:** P II 266, 64 Mb RAM, 8xCD, 500 Mb HDD, 4 Mb 3D

**Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: НЕ**

**Оценка 7/10**



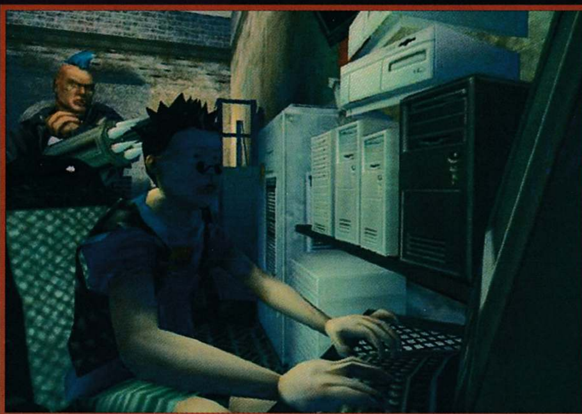




Трагична красота...

**Чудесен 3D енджин. Много, много часове игра. Невероятно здрав мултиплеър. Но какво... какво й липсва, за да бъде страхотна игра?** VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION е сред най-добрите в момента. Тя е завладяваща, брилянтна игра. Притежава завидни характеристики: чудесна графика; сюжет, който приковава вниманието; и (поне теоретично) новаторски мултиплеър. **За съжаление обаче, има и недостатъци, които просто съсипват удоволствието от играта.** В някакъв момент на умопомрачение фирмата NIHILISTIC е взела дизайнерско решение да ограничи броя на сейфванията (запаметяванията) в играта. Това е избор, който фокусира вниманието върху върху едно грешно балансирано ниво на трудност, слаб AI и проблематичен потребителски интерфейс. Извадена от кутията си в реалния живот, VAMPIRE е трагично сбъркана. Ако тези думи ви се струват пресилени, то е защото наистина ми се искаше да няма дефекти и пропуски. А би могла да бъде наистина страхотна игра, направо велика. Всъщност, ако се пипне на едно-две места, може да стане такава... **Започнете ли да играете VAMPIRE, трябва да сте безсърдечен циник, за да не ви погълне красотата на играта.** Ако трябва да я отнесем към някаква категория: това е най-добре изглеждащата RPG досега. 700-те плюс MB минимум, включени първоначално, без съмнение са за великолепните текстури, служещи за оцветяването на това виртуално платно. Четирите основни места, където се развива действието, и многото други местенца непрекъснато демонстрират чувство за естетика, което изненада и очарова играчите. В битките примерно има една възхитително-ужасна подробност при моделирането на героя. Когато се отреже главата на врага, тя не пада и не изчезва, а се търкаля, оставяйки кървава диря след себе си, и в същото време обезглавеното тяло се олюлява дълго преди да падне. Подобно внимание към детайлите и подробностите има в цялата игра - и във фреските по стените, и в разнообразието на дизайна при различните нива, и в магичните ефекти. Графично VAMPIRE е произведение на изкуството, просто шедьовър. **Главен герой е Кристоф Ромуалд (Christof Romuald), тежко ранен кръстоносец от XI век, изпратен да се бие на източноевропейските бойни полета, където попада в мрачната прегръдка на вампирския клан Brujah.** През своето кратко съществуване като смъртен в Чехия Кристоф се влюбва и не намира сили да устои на забранената си любов към Анешка, монахиня от местен манастир. След като става вампир, любовта му към Анешка се превръща в болезнен спомен за това, което е загубил, и движеща сила в сюжета. Тази любов служи като постоянна връзка с неговата погубена човечност. **Сюжетът, съчетан с невероятната графика, е нещо наистина неописуемо.** Той се основава на подробния "Vampire: the Masquerade Storytelling system" на издателска къща White Wolf Publishing. Разбира се, трябва да сме наясно с компромисите, които се правят, когато една история на хартия се превръща в сюжет за филм или за компютърна игра. Този случай също не е изключение. Но не ме разбирайте погрешно. NIHILISTIC са свършили чудесна работа, описвайки системата на вампирите (Vampire system). Клановете са добре представени и лесно се разпознават. Наказанията (Disciplines) в играта са включени съзнателно и се изпълняват. Принцовете (Princes) са силни господари. По-възрастните вампири планират дълготрайни хитри схеми. В същото време обаче сърцевината на играта е dungeon crawl и на сюжета му липсва възможността да влияе или да бъде повлиян от политиката на Masquerade (Masquerade politics) - освен ако не отидете в домовете на други вампири и не ги заколите, за да създадете "интрига". Сюжетната линия също е ужасно праволинейна. **За сметка на това учудващ е потенциалът на мултиплеърната система при разказване на историята.** Играчите могат да попаднат в мултиплеърна игра с техните приятели и да влязат в свят, където един жив човек управлява всеки NPC. За съжаление, инструментите на дизайна не вървят редом с продукта. NIHILISTIC обещава скорошен download, позволяващ сценария да се създава по желание на потребителя. Дългосрочният потенциал за мултиплеърната игра е фантастичен, дори и когато доста хора влязат в ролята на съчинители на сюжета и започнат да създават хроники (Chronicles). Засега е рано да се каже по кой път ще поеме мултиплеърът на играта. В края може би това ще е този, който се запомня най-добре. **При толкова много хубави неща, кое все пак липсва на играта, за да бъде тя хит?** Въпросът ни отвежда до нейния най-важен детайл - играенето (gameplay-я). Ако махнеш графиката и се вгледаш по-надълбоко, виждаш, че това не е нищо друго, освен една много основна, повтаряща се dungeon crawl. Тя е разчупена от внушителна кинематика и подплатена с богата история, но самото играене се състои главно от преминаване от една област в друга (замъци, манастири, подземни лабиринти, лаборатории и т.н.) и убиване на всичко, което ти се изпречва. И все така, докато се достигне крайната цел за тази област, където се съдържа онова необходимо ти нещо, за да решиш пробле-










# VAMPIRE the masquerade redemption



ма в момента. Няма разклонения в сюжета, интерактивните диалози са нещо рядко, с много малко или никакво значение за играта. Тези неща сами по себе си не са чак толкова страшни. DIABLO също е dungeon crawl и въпреки това е чудесна игра. Не, проблемът на VAMPIRE е друг. Липсва й (за разлика от DIABLO) добро темпо, приятна рамка, в която да има развитие, и непрекъснат екшън. И в крайна сметка се оказва просто dungeon crawl - поносима игра, прекъсвана от ужасно дразнещи практики. **Според мен една от най-големите грешки на VAMPIRE е нейната система за запис.** Играчите не могат да сейфват толкова често, колкото им се иска. Всъщност има само два начина да се запише играта. Или трябва да намериш пункт за автосейф (което се случва, когато се преминава от едно ниво към друго). Или да се върнеш към своето убежище пешком (може и чрез телепортиране с помощта на заклинанието Walk the Abyss). В началото играчът трябва да ловува за scrolls, за да върви. Възможно е героите да изразходват малко опит, за да научат Discipline и да я изпълняват по желание (за сметка на точки кръв - Blood Points). Тази схема не дава на играча практическата възможност да записва, да кажем, на всеки пет минути, защото това струва адски скъпо по отношение на scrolls или кръв. След една четвърт от играта героите вече са твърде бедни, за да си позволят scrolls или да научат заклинания и са принудени да разчитат на автосейф и scrolls, намерени в dungeons. Освен това по-късно в играта има области, в които не можеш да сейфваш, независимо дали имаш Discipline или scrolls, защото Кристоф не е създал убежище. Тоест принуден си да разчиташ само на пунктовете за автосейф. Крайният резултат от тази дизайнерска мъдрост са дългите периоди на игра без сейф - 30 или 45 минути, а понякога и час. **Ако всичко друго беше наред със света на VAMPIRE, това нямаше да е чак толкова голяма работа.** Но в играта се спотайват три проблема, които изплуват като мехурчета на повърхността, когато има дълги периоди между записванията. Тези проблеми, комбинирани с липсата на сейфове, превръщат иначе приятното занимание в отегчителна, повтаряща се задача. В играта можеш да имаш до четири вампира за един отбор (Кристоф и още трима). Обаче в даден момент е възможно да контролираш само по един от тях. Ето откъде идват трите проблема. Първо, слабият AI(изкуствен интелект) по отношение на партньорите на Кристоф - както в намиране на пътя, така и в битките - което прави бойните ситуации трудни за контролиране. Второ, потребителският интерфейс, съчетан с този слаб AI, означава играчът много често изцяло да е погълнат от действието. И трето, нивото на трудност не е балансирано в играта. То преминава през ситуации, в които героите са пълни с невероятна сила, готови да посрещнат всичко, което им предстои. Но има и други ситуации, в които те многократно биват сразявани. И







понеже играчът най-вероятно не е записал добрата ситуация, това значи множество сцени, които зареждаш отново и виеш срещу компютъра, защото 45-те минути току-що са свършили. Човек трябва да повтори четири-пет пъти този ужасен цикъл, за да се научи как да се справи с положението... **AI на NPC-тата, ваши и вражески, има нужда от сериозни подобрения.** Намирането на пътя е ужасно. Враговете се крият зад писалища и други обекти. Половината и повече време прекарвате в зяпане по стените, докато убиват Кристоф. Защо ли? Ами наслаждавате се на текстурите. А в подобна игра самата битка е нещо крайно важно, особено когато има толкова много различни нива на трудност. Ако само един от групата бездейства, шансовете да бъде изтребен целия отбор нарастват неимоверно. Убият ли отбора, налага се пак да зареждате сцената. И не само намирането на пътя е проблем за групата и може да я изкара вън от играта - битката AI сама по себе си е слабо място (дефект). **Има три нива на агресивност, които могат да се изберат за всеки от героите: Защитно, Нормално и Агресивно. Нито едно от тях не е задоволително.** При Защитното ниво героите само се отбраняват, когато ги атакуват. Тоест стоят като овце, докато нападащите противници направят на пух и прах водача на отбора. Възможно е играчите да използват интерфейса, за да принудят всички членове на екипа да атакуват само едно същество, но това е доста неефективно. В разгара на битката, докато се опитваш с всички сили да запазиш героите си живи, карайки ги да атакуват един-единствен неприятел, даваш възможност на четирима врагове да те нападат. Което не е кой знае колко добра идея... Другата крайност, Агресивното ниво, означава че героите атакуват всичко, което видят и което им се изпречи на пътя, изразходвайки своята безценна кръв, без да мислят за последствията. Нали помните, че при вампирите горивото, което ги зарежда с енергия, е кръвта, така че безразсъдното й изразходване е чисто самоубийство. Най-доброто ниво е Нормалното. При него отборът почти имитира онова, което прави играчът. Ако атакувате някого, и екипът ви напада това същество (или група същества). Да, щеше да е перфектно, ако наистина работеше така. В действителност обаче има моменти, когато героите замръзват на място и не правят нищо. Тъй като битката по същество се води в реално време, играчът просто няма време, за да грабне "вледенения герой" и да го вкара обратно в боя. Отново ви грози презареждане на сцената... **Ако играта беше балансирана така, че героите да са толкова издръжливи, колкото враговете, слабият AI би могъл да се преглътне.** Обаче не: гъмжи от напълно непредсказуеми нива на трудност в dungeons. В едно и също ниво играта понякога сменя посоката с такава невероятна лекота, че отбора ти може да бъде убит и с поглед. Случва се цели нива да са далеч под възможностите на твоите герои. Възможно е в някои моменти да оставиш трима от екипа си на безопасно място, да примамваш по един-двама от враговете и да ги довършваш (трик, заимстван от EVERQUEST). Номерът се получава, защото AI на противниците "усеща" само в малък радиус. За да атакуват, те трябва да са в този радиус. Излязат ли от него, стават блажено глупави, независимо колко приятели имат в съседната стая. **Дори с този слаб AI и непредсказуеми нива на трудност, играта все още би могла да бъде хит, ако контролирахме своите герои.** Само че... битката обикновено започва и свършва за около 30 секунди. Често трае дори и по-малко - особено ако играчът губи. При такава бърза битка от първостепенно значение е да направиш максимално ефективни действията на своите бойци. Обаче потребителският интерфейс позволява контрол в даден момент само на един герой, а камерата се суети, за да намери кой точно е задействан. Така битката се превръща в объркана каша, особено ако играчът се бори с всички сили и бутони за своя живот. Не ми е ясно защо във VAMPIRE не е използвана възможността за ефикасен контрол на героите - нещо като опцията от BALDUR'S GATE, където можеш да спираш и да слагаш ред сред бойците си! Подобен съвсем простичък ход позволява по-правилна реакция спрямо враговете, подобрява употребата на Disciplines и премахва много от трудностите. Отборът е по-ефективен и оцелява при предизвикателствата. Играчите ще са доволни да видят как всички суперспособности могат да си взаимодействат. Намирането на пътя и поведението в битката стават по-малка грижа, ако се преодолее лошия AI. **Многото проблеми и усложнения във VAMPIRE в крайна сметка се сумират в игра, пълна с потенциал и развалена от игрови дефекти.** NIHILISTIC май вече са започнали да работят върху подобрение за по-често сейфване. Това определено е стъпка в правилната посока. Освен това NIHILISTIC твърдят, че ще работят върху играта, докато не я направят, както феновете я искат. Дано да стане така! Тогава VAMPIRE наистина ще е една от най-добрите RPG. Дано!

**Voodoo Man**











**Activision / Nihilistic Software**

**PC WIN '95 / '98, DirectX 7.0**

**MIN.:** P II 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 700 Mb HDD, 8 Mb 3D cart

**OPT.:** P II 450, 128 Mb RAM, 8xCD, 800 Mb HDD, high-end 3D

**Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: ДА**

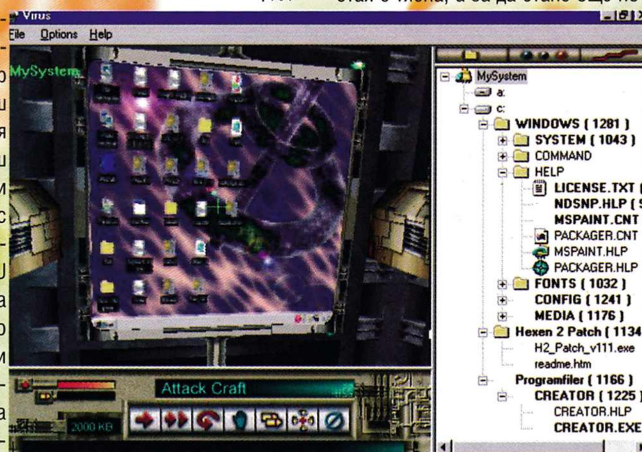
**Оценка 8/10**

# VIRUS



**Помнете! Това е само игра!**

**VIRUS**: Тази игра, създадена от SIRTECH, се гаври с най-лошите страхове на всеки системен администратор - бързо разпространяващ се компютърен вирус. И така, както изглежда, твоят компютър е имал нещастието да прихване виртуален вирус (чух, че това е ужасно гадно нещо) и сега задачата ти е да унищожиш заплахата. Пада ти се ролята на нещо като антивирусна програма. Тоест влизаш в собствения си хардиск - image файлове, text файлове, sound файлове и всички останали - и се биеш с вирусите. **Играта** комбинира елементи на FPS-и (например DESCENT или DUKE NUKEM) и на стратегически игри (например WARCRAFT или COMMAND & CONQUER). Различното при нея е фактът, че си взаимодействаш със своите собствени файлове. Bitmaps, text files и wav files от твоя харддиск действително се включват в играта, появявайки се на стени или възпроизвеждани като музика. Всички други файлове от твоя компютър са превърнати в стаи и ти трябва да пътуваш през системната йерархия. Пътуваш из своя компютър на малки, летящи кораби и виждаш всичко от перспективата на първо лице. Звучи интересно, нали? **При** тестове на P166 CPU с 16 Mb RAM - доста над системните изисквания (според мен препоръчително е CPU 233MHz поне 24 Mb RAM), играта се влачи на някои места. Тя върви добре когато летиш, но щом превключиш на контрол върху различни превозни средства, настъпва истинска трагедия - играта ужасно се забавя. Освен това включването на твоите собствени image файлове като че ли е малко пресилено. Да, image и text файлове се появяват на стени, обаче какво ти пука? Ако искаш да видиш тези images, можеш да използваш Paint-програмата на Windows или някакви други графични програми. От друга страна обаче, интересно е да си четеш собствените text файлове, които се появяват отгоре-надолу или обратно на някаква пикселизирана стена. Особено първия път е забавно да видиш всичките си собствени велики image файлове (при това много чисти) и да си взаимодействаш с тях. **Онова**, което е интересно в тази игра, е начинът, по който пътуваш из твоя компютър. Има различно оцветени врати, съответстващи на начините, по които можеш да пътуваш до фолдъри или файлове (up a level, down a level, forward, backwards) - просто прелиташ през вратите, за да стигнеш до там, докъдето искаш. Ако искаш, можеш дори да влезеш и в твоя A: drive. На дисплея ти има нещо подобно на Windows Explorer и то ти служи като карта. Всички твои настройки са показани, за да имаш по-лесен достъп. **Вече** споменах, че във VIRUS са използвани и елементи на стратегическите игри. Възможно е да си направиш база, да си построиш фабрика за превозни средства, фабрика за амуниции, място за отбрана и ремонтен цех. За да сградиш всичко това обаче, трябва да се сдобиеш с KB (килобайти данни). За целта имаш събирач на KB, когото можеш да изпратиш да търси ценната информация.







Освен това имаш и кораби, с които да защитаваш файловете си от виртуалните вирусни чудовища. И накрая, разполагаш с "convertor" кораб, който лети насамнатам и дезинфекцира засегнатите файлове. Засегнати файлове означава, че не си убил вирусите и те са взели контрол над стаята. Можеш по всяко време да превключваш между инсталации или превозни средства чрез кликване върху тях в имитацията на Windows Explorer. Можеш също да изпращаш своите превозни средства на различни места, без да има нужда да ги контролираш, или да ги накараш да патрулират в някои области. **Играта** много прилича на DESCENT, тъй като и тук всъщност летиш в затворено пространство и стреляш по различни неща. Но ей на това място се намира и най-големият проблем във VIRUS. Всяка стая е тясна, а за да стане още по-лошо, има колони, които винаги ти се изпречват на пътя. Това, което те вбесява съвсем, е, че твоите кораби често се прихващат от обекти, които не можеш да видиш на пътя си. Понякога просто те хваща една колона и вируса те анихилира. А направо странно е, че твоите кораби, които иначе са тънички микромашини от външния свят, когато си в тях се превръщат в големи космически товарни кораби. **Графиката** на VIRUS е нещо съвсем средно. Предполагам, че дизайнерите са допускали, че ти имаш милион bitmapped images, с които да се покрият стените. Всяка стая изглежда сякаш върху нея са работили петима проектанти с различни стилове. Вирусите и твоите собствени кораби се движат от лошите момчета и добрите момчета. **Геймплеят** включва стратегия и умения за борба, подобни на кучешките. Представете си WARCRAFT, където бихте могли да контролирате битките на вашите малки момчета. Едно хубаво нещо при тази игра е, че е проектирана за мултиплейърни фанатици. Можеш да играеш с други играчи чрез модеми или в мрежа. Управляващите бутони са направени доста добре. Понякога съществуват възможности да залепваш върху нещата, но извън това имаш добър контрол върху корабите си. **Музиката** в играта е ужасна. Много силно ви препоръчвам да изключвате колонките си, когато играете. Ако имате повече wav файлове, ще бъде добре. Иначе се чува бръмченето на вирусите и един ужасен музикален фон. За съжаление, ако изключите колонките, няма да чувате, когато вирусите атакуват базата ви. **VIRUS** изглежда обещаваща на пръв поглед, но после почвате да се разочаровате. Има някои дребни неща, които трябва да се премахнат. Например летиш си и един прозорец се отваря и те пита искаш ли наистина да изпратиш даден файл в кошчето за боклук (recycle bin). Кликваш "cancel" за отказ, но нищо не става. И изведнъж се появява малък анимиран вирус, кликва "yes" и изпраща файла на боклука. Предполагам, че това е основната причина мотото на играта да е "Помнете! Това е само игра!". За съжаление хубавото мото не може да направи играта по-добра.




**Voodoo Man**

**Sir-Tech / Kidum Multimedia**

PC WIN 3.11 / '95 / '98

MIN.: P 100, 16 Mb RAM, 4xCD, 50 Mb HDD, SVGA cart

Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: ДА

**Оценка 5/10**

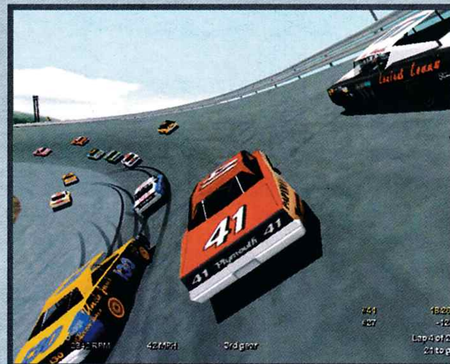
# LEGENDS Nascar

**Стара слава в нов аранжимент**

**Както** подсказва заглавието, тук последни модели няма. Насреща са доста по-старички коли. Което изобщо не е недостатък. Напротив. Точно затова е чаровна поредната игра от серията NASCAR. Тъй като е предшествана от няколко симулации (последната е NASCAR 3), очакваше се нещо, което да не се различава от предходничката си и едва ли заслужава да носи различно име. В интерес на истината наглед е точно така. Но по-задълбоченият поглед може да промени тази първоначална настройка. **NASCAR LEGENDS** е възможност да се пренесете в може би найславната ера в историята на NASCAR. Надпреварвайки се срещу легендарните имена в историята на това състезание, като Richard Petty, David Pearson, Cale Yarborough и Bobby Allison, на легендарните писти Riverside International Raceway, Texas World Speedway и Bowman Gray Stadium, зад волана на автомобили, които отдавна са колекционерска рядкост Ford Torino, Plymouth Superbird и Dodge Daytona. PAPYRUS са се постарали да пресъздадат тези исторически коли и писти до най-малката подробност. **Играта** не се различава особено много от предшественичката си NASCAR 3. Но разликите помежду им съвсем не са за пренебрегване. Като начало правилата от онова време си важат с пълна сила. През 1970 г. не е имало ограничение на скоростта в боксовете, което ги превръща в едно съвсем не безопасно място. **Що** се отнася до колите, те са стари, мощни и изглеждат като съвсем точни копия на тогавашните - дори по отношение на кокпита. Главните разлики между автомобилите в NASCAR LEGENDS и тези от NASCAR 3 са в конските сили и гумите тип bias-ply. Тези същински зверове от 70-те години са голямо предизвикателство за управление, особено след като си навъртял няколко обиколки без да сменяш гумите. Машините са доста по-тромави, ускоряват бавно и им трябват доста време и метри, за да намалят. Изобщо нужни са много повече концентрация и добра техника на каране, но не чак толкова, че тези, които виждат за първи път играта, да не могат на навъртят няколко обиколки. Достигането на висока скорост обаче, съвсем не е по-силите на всеки. **Има** общо 16 писти. Те не са гладки както в NASCAR 3 и са с доста по-различен изглед. Например липсва бетонната престилка на трасето в Мартинсвил, Шарлот няма осветление и т.н. **Изборът** е между два режима на игра: аркада и симулация. При симулацията управлението на колите е доста по-трудно. Можеш да определяш на какво ниво да са твоите опоненти. Естествено, не са забравени и възможните промени в атмосферните условия на пистата. Създателите от PAPYRUS са оставили възможност всеки да вкара собствената си снимка в играта, стига тя да е в 16-bit TGA формат, 88x271 пиксела. Можеш също така да променяш външния вид на колата - цветовете, надписите и донякъде формата. На тези, които разбират повечко от механика, играта дава възможност и за чисто технически промени - например настройка на спойлерите или спирачките, а това, разбира се, се отразява на характеристиките на колата и поведението й на пистата става коренно различно. Горивото, с което се стартира, винаги е 22 галона. **Richard** Petty and AJ Foyt изглежда имат доста повече мощност под капаците си от другите състезатели. Изостаналите автомобили се настигат доста по-рано, отколкото в NASCAR 3. Състезанието може да бъде завършено дори и с 5-6 обиколки пред останалите автомобили, което между другото е било нещо обичайно през далечната 1970 г. **Възможно** е по време на състезанието да се възползваш от полезна информация за процедурите, които следват на пистата. Тя може да бъде във вид на текст или говор. **По** отношение на графиката и мултиплеъра NASCAR LEGENDS прилича изключително много на NASCAR3. **Колите** са моделирани отлично, а пушекът, излизащ от занеслата или натиснала рязко спирачки кола, е пресъздаден изключително добре. Производителите от PAPYRUS са отчели факта, че гумите преди трийсетина години са били съвсем различни от днешните и са се постарали доста, за да пресъздадат максимално реалистично писъка, издаван от гумите тип bias-ply. Звукът, издаван от кола допряла се в стената, също е по-различен. Играта поддържа Direct sound. **За** по-напреднали играчи тази игра обещава много развлечения, но за по-неопитните може да се окаже доста разочароваща. **Фирмата** PAPYRUS предлага изключително реалистична симулация, която точно пресъздава атмосферата на състезанията отпреди три десетилетия. За почитателите на този род игри NASCAR LEGENDS обещава доста забавни часове, а защо не и дни пред монитора. Сигурен съм, че те ще я оценят по достойнство.












**Papyrus / Sierra Sports**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 166, 32 Mb RAM, 2xCD, 100 Mb HDD

**OPT.:** P II 266, 64 Mb RAM, 8xCD, 300 Mb HDD, 3D card

**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА**

**Оценка 7/10**

# EUROLEAGUE Football

**Всичко на едно място**

**Досега** игрите на футболна тематика се деляха на два основни типа: командвате отбор само на терена или се вживявате в ролята на мениджър и треньор и правомощията ви се разпростират до страничната линия, и то от външната страна на игралното поле. Така беше. Но после DINAMIC се зае със предизвикателството да създаде същинска и комплексна футболна симула-



ция, която изисква нещо повече от това да сграбчиш джойстика и да препускаш след коженото кълбо, т.е. предлага доста повече на човека пред монитора. Резултатът е EUROLEAGUE FOOTBALL. Игра, която променя представите за това как трябва да изглежда добрата футболна симулация на прага на XXI век. **ТИ** владееш положението на игрището и извън него. Вземаш всички значими решения и поемаш цялата отговорността за тях, като се превъплъщаваш в ролята на играч, мениджър, треньор, селекционер и т.н. В играта са включени всички по-големи европейски турнири. Можеш да избираш между множество клубове от Англия, Германия, Франция, Испания или Италия, както и да създадеш свой Dream Team. Възможни са четири типа мачове: Interactive, Brief, View и Results. Което от своя страна определя до каква степен ще влияеш на развоя на събитията - от това просто пасивно да научаваш само крайния резултат до свръхактивно изиграване на целия мач. **EURO MANAGER** предлага два основани модела на игра. Първият е правене на кариера, където получаваш оферти за работа от различни отбори. Всеки си има свои цели и ти поставя условията си според онова, което иска да постигне. Естествено, по-големите и по-добри отбори очакват подобаващо класиране и, ако това не стане, ще бъдеш уволнен. Вторият тип игра позволява сам да избереш кой отбор да ръководиш. **Реалистично** пресъздадените отличителни черти на играчите, включително и техните лица, позволяват незабавното им разпознаване. Използвана е лицева анимация за футболистите, така че





всеки реагира по свой начин на отделни събития от развоя на мача - от изразяване на бурна радост до отделни избълици на гняв. Ако избереш да си главното действащо лице на терена, играта ти предлага фантастично ниво на контрол. Имаш клавиши за къс пас, дълъг пас, дрибъл, спринт, шут, смяна на активен играч, опит за технично или по-агресивно отнемане на топката от противника. Климатът е променлив, т.е. влияние на развоя на срещата оказват и фактори като дъжд, сняг, кал и т.н. Не липсват и специални ефекти като гръмотевици например. Осветлението е динамично, сенките на играчите - също. **В** ролята на мениджър, треньор и селекционер тренираш играчите и разузнаваш за нови попълнения. Определяш тактиката на тима за всеки предстоящ мач. Футболистите се придържат стриктно към тактическите ти указания. Но ако стратегията ти се окаже несполучлива, винаги можеш да захвърлиш палтото и голямата пура, която си запалил, и да излезеш на терена, оставяйки твоите крака да говорят. **По** време на играта имаш възможността да се консултираш с Electronic Virtual Assistant (EVA), който предлага информация, съвети или и двете. EUROLEAGUE FOOTBALL разполага с богата база данни за всеки клуб, играч и мениджър от всичките четири английски дивизии. За по-просветените има над 5000 въпроса, тестващи техните знания за футбола. Играчът може да разчита по всяко време на help, избирайки малка икона отдясно на екрана. **Графиката** е доста добра, а фантастичният 3D sound те кара да се чувстваш сякаш си на истински стадион от Стария континент. **По** отношение на хардуера има някои неизчистени проблеми. Например този с Voodoo3-карта, който се появява при опит да се изгледат най-интересните моменти от мача. Програмата може да увисне и да се наложи рестартиране на компютъра, но този проблем обикновено се премахва след преинсталиране на драйверите на картата. Надявам се, че подобни неприятности няма да има в по-нататъшните версии на EUROLEAGUE FOOTBALL. **Това** обаче са дреболии. Важното е, че играта е продукт, който оставя дълбоки следи след себе се. Най-малкото, защото се нрави и на най-заклетите геймъри, и на по-умерените любители на подобни развлечения. Как мислите, дали е случайно, че вече са продадени над МИЛИОН копия? EUROLEAGUE FOOTBALL вдига доста високо летвата за всички, които имат намерение да разработват такъв тип игри в бъдеще. Гарантирам ви, няма да останете разочаровани от тази задължителна за футболните фенове игра.






# CODENAME EAGLE

## Спирка Разочарование




**Обща характеристика: First Person Shooter (FPS) в историко-фантастична обстановка в Русия след Първата световна война. MEDAL OF HONOR е със стъпка нагоре, но добавеният бонус тук е възможността да се използват различни превозни средства: камиони, танкове, мотоциклети. Върхът на сладоледа е полетът с изтребител.**

Понякога една игра изглежда двойнствено: има удивителни възможности, въпреки шанса да заспиш поради слабия геймплей. Да, знаем, великата игра може да бъде развалена от дребни несъвършенства. Но може ли няколко добри идеи да спасят слабата игра? Отговорът, разбира се, е НЕ. И прекрасен пример за това е CODENAME EAGLE на TALONSOFT. Този 3D екшън, пълен с недостатъци, бъка от чудесни находки, които обаче повече пасват на далеч по-добра игра. **Действието в CODENAME EAGLE** се развива 10 години след Първата световна война - в алтернативна вселена, където времето е изкривено. Майка Русия се владее от военните и е поела контрола върху Европа. Забравете онези нацистки боклуци, комунистическата революция се е провалила, а Пьотр, синът на убития цар, се е превърнал в зъл лидер, устремен към завладяването на света. Въпреки че всички свободни страни по света са се обединили за борба срещу тази империя, главният герой (т.е. ти) е единственият на предната линия. Всъщност ти си найдобрият английски агент под прикритие - с оперативно име Ред (Red) и кодово име Орел (Codename Eagle). Мисията ти е да се промъкваш и да помагаш за освобождаването на твоята и другите страни. Освен това, разбира се, съществува една мис Гогълс и Q, който ти дава инструкциите за мисията. Има плахи опити за наличие на любовен интерес между Гогълс и Ред, но диалозите са по-предсказуеми от снега на Аляска. **Всичко започва** съвсем просто. Играчът трябва да използва тактика под прикритие, за да проникне в тежко въоръжена база и да задигне планове за нова ракета. След като намушкаш с нож първия пазач и му откраднеш оръжието и униформата, се натъкваш на цял куп дефекти на играта.




Първо, ако убиеш още някой пазач, всеки друг пазач по странен начин внезапно узнава не само кой е убиецът, но и неговото точно местоположение. От друга страна, ако няма убити стражи, враговете изцяло забравят за играча. Ред може да унищожи каси с амуниции без някой от охраната дори да мигне с очи. А нали помните: това е реалистична игра за операции под прикритие?! **След това Ред трябва** да вземе броня, покриваща цялото тяло, която му дава "200% защита". Какво, 200%? ОК, това е игра, но хайде все пак да не прекаляваме! По-нататък нещата продължават в същия дух. Ред не може да застреля пазач през телената ограда, защото тя е направена от най-здравия метал на Земята. Толкова здрав, че ако се опиташ да минеш с брониран танк на пълна скорост през тази ограда, ще повредиш танка, но не и оградата. След като Ред намери секретните планове, всеки пазач незабавно разбира, че той е проникнал в базата. Какво прикритие е това? Ред трябва да избие почти всички пазачи, за да се измъкне от базата и да достигне стартовата позиция на мисията. За да завърши това ниво, играчът в действителност трябва да прескочи с танк един разрушен мост. А нали помните: това е реалистична игра за операции под прикритие?! **Всяка следваща мисия е не по-малко** пълна с пропуски. Част от проблема е inventory-системата, или по-точно липсата ѝ. Играчът може спокойно да се движи през inventory, обаче няма да срещне никакъв надпис и обяснение кое какво е. Няма също така и нищо, което да му подскаже кога даден предмет трябва да бъде прибавен към инвентара. Това понякога дразни ужасно (например черковният ключ в нивото с убийството направо вбесява - той е взет, но играчът не знае това). На всичкото отгоре всеки пистолет или пушка използват едни и същи боеприпаси. Ред не може да си спести снайперските куршуми например, когато иска да използва друга пушка. А нали помните: това е реалистична игра за операции под прикритие?! **При всяко ниво враговете сякаш** се стремят да подчертаят "изкуствената" част на AI. Някои действат що-годе убедително, но повечето само си стоят или тичат в кръг. Ако двама пазачи стоят на два метра един от друг,



Ред може да убие единия, без на другия да му мигне окото. Когато са в движение, стражите тичат горе-долу по посоката на играча и стрелят, после тичат настрани и стрелят настрани, след което всичко се повтаря. Друг момент. Улучваш пазач със снайпер в главата, но той не умира и дори въобще не усеща куршума. Преместваш се на един-два метра, стреляш отново и готово - този път пазачът е мъртъв. Най-калпавият сценарий е, когато един пазач стреля в Ред, обаче в същото време не виждаш този пазач на екрана. По играча несъмнено се гърми с пушка, но от толкова далеч, че единствената възможност е да тичаш в разни посоки, надявайки се да видиш куршумите. Да, да видиш куршумите. А нали помните: това е реалистична игра за операции под прикритие?! **Въпреки всичко** работата на Ред изисква интелигентен и тънък подход. Може да се наложи да се превъплъщаваш в пазач или да подкупваш важни клечки, за да се промъкнеш където трябва. Най-добър си обаче, когато просто вървиш напред и убиваш наред. Понякога трябва да намериш нещо, например тънко парче тел, за да го използваш като шперц. Друг път пък се налага да откриеш нещо, чието място е намираемо само в представите на дизайнера на играта. Светът на CODENAME EAGLE е пълен със сгради и домове, но в тях не се влиза - идеята за вратите е използвана просто така, по инерция. А видимите указания, които трябва да ти помагат, са доста недоловими. Например в първото ниво е лесно да пропуснеш сградата, в която трябва да влезеш, освен ако не си наясно, че за разлика от другите сгради, при тази можеш да виждаш през прозорците. **Честа възможност** в CODENAME EAGLE е карането на различни превозни средства. Това би трябвало да е сред най-готините неща в играта, но лошият дизайн го превръща в още един недостатък. Танкове, камиони, мотоциклети, бронирани коли - всичко се кара по един и същ начин. Е, това си е направо издънка. Основното каране става чрез мишката, а самото управление - чрез клавишите за движение. Можеш също да летиш в атакуващи самолети, но странно; мишката (или клавиатурата) се използват за имитация на движение, което определено не е добре. При някои нива, когато трябва да бомбардираш, е нужно да маневрираш със самолета прецизно, но това управление прави всичко по-трудно, отколкото трябва. **За графиката могат** да се кажат смесени неща. Теренът и небето изглеждат добре, има доста открити пространства, хълмове, скали. Но яките ръбати войници, сгради, обекти и онова, което вероятно е предвиждано да бъде вълци, никак не го бива като изображение (макар че идеята за животни на фона не е лоша). Графиките с експлозии са щогоде нормални, а някои от превозните средства като самолети и лодки изглеждат наистина добре. Само че има твърде много мъгла. Играчът вижда само на около 15 метра пред себе си преди мъглата да го обгърне. Прилично анимирана е смъртта на враговете, което е трогателно, но затова пък те боравят с ограничен речник от 4-5 фрази. Най-впечатляващото от графиката са летящите нива. Има чудесен хоризонт, движението е гладко и без ръбове дори при битките. Прицелването може да се подобри. **Смесицата от добра и почти ужасна** графика е толкова дразнеща, колкото и лошото гласово озвучаване и звуковите ефекти. В играта няма позициониращо аудио, така че често някой те застрелва в гръб, а ти нямаш никаква представа откъде идва стрелбата. **Изкуственият интелект** (AI) е съвсем първичен. Войниците или стрелят с невероятна точност, или напълно те пренебрегват, докато не стане твърде късно (за тях). Превозните средства на враговете летят или се движат по толкова явни пътища, че е лесно до болка да ги предвидиш или избегнеш. **Разбира се**, CODENAME EAGLE предлага мулитиплеър и дори включва версия на GameSpy. Има опции както за deathmatch (битка до смърт), така и за capture-the-flag (превземи знамето). **Въпреки отличната структура** на мисията, голямата част от играта е просто 3D shooter със слаб AI и недодялана графична машина. Няма сериозен геймплей, така че съвсем лесно лудваш от купищата дефекти. Вярно, в играта се срещат някои добри моменти и идеи, но цялостното впечатление е разочарование. Направо нищо утешително не може да се каже за тази поредна средна игра на претъпкания FPS пазар. CODENAME EAGLE няма никакви шансове да пробие в този жанр, където FPS-кралете в лицето на Q3A и UT реагират мигновено. Независимо от това феновете на жанра "Die-hard" (Умирай трудно) сигурно ще я пробват, но повечето геймъри ще открият, че са могли да си употребят времето и парите за нещо друго.



**Voodoo Man**

**Jane's / EA**

PC WIN '95 / '98

MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 100 Mb HDD

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА

**Оценка 5/10**



# ИГРИТЕ &




**[Продължава от миналия брой]**

**4-та ИЗВАДКА; 21.09.96**

?: Има ли нещо важно и значително във филма "Денят на независимостта" (ID4, Independence Day)? ¿: Разбира се. ?: Какво е първоначалното намерение на създателите на филма? Основното послание, което са се опитали да изпратят? ¿: Да даде, да провокира модели на мислене относно идеята за извънземни. ?: Да провокира? Само идеята, идеята за извънземни най-общо? ¿: Част е от голям проект, наречен "Проект за пробуждането". ?: А кой стои зад този проект и кой отговаря за него? ¿: Мнозина. Основно Thor's Pantheum. ?: А какво е Thor's Pantheum? ¿: Прецизно подбрани обучени за трансфер на просветителско образование. ?: Какво е просветителско образование? ¿: Помислете! Името му го обяснява. Всъщност това е нещо повече, отколкото бихте могли и да сънувате. Това е армия от арийски психически проектанти. ?: И какво проектират те? ¿: Себе си... Право в главите ви. ?: В главите ни... Право в главите ни? Има ли някой, върху който се прилага този проект? ¿: Да. ?: И когато те проектират себе си в нечия глава, какво усеща човекът? ¿: Вдъхновение. ?: Вдъхновение за какво, да направи нещо? ¿: Да. И... ?: Да направи нещо, да разбере или да усети нещо, така ли? ¿: Да. ?: Така, а колко е голяма тази армия? ¿: 1.6 милиона. ?: Когато правят това проектиране в нечия глава, откъде го взимат? ¿: Предимно от подземни същества. ?: Подземни? Значи съществуват хора от тунелите, подземни градове и всичките тези неща? Тези същества от кое измерение са - 3-то или 4-то? ¿: И от двете измерения. ?: Добре, но щом като те могат да проектират така в психиката, защо тогава беше необходим този филм? ¿: Не, не разбрахте добре... Това е силна активност, насочена към влиянието на създателни сили от високо ниво. Поздравете Джин Родънбъри. ?: С други думи, да го поздравим, защото той прави подобно нещо от доста време насам? ¿: Да. ?: Какви са тези създателни сили





от високо ниво, върху които трябва да се влияе или върху които е желателно да се влияе? ¿: Тези в художествените изкуства. ?: С други думи, тази група използва своите способности за проектиране, за да повлияе върху създателите на художествените изкуства, а те да сътворят неща, които да повлияят на хората от планетата. Така ли е? ¿: Да. ?: И тези същества са подземни, т.е. в буквалния смисъл на думата живеят под земята? ¿: Да. ?: Значи имаме арийски психопроектанти, които се опитват да стимулират хората по положителен начин, в стил "Джин Родънбъри"... Добре, можем ли да кажем, че те стимулират хората по положителен начин? ¿: Може би. ?: Можем ли да кажем, че стимулират хората и по отрицателен начин? ¿: Може би. ?: Значи има по малко и от двете. Баланс? ¿: Да.

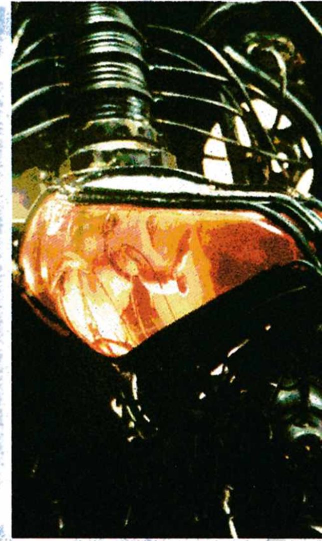
[ ]-[ ]-[ ]

Сенки от "Матрицата". Но ако говорим с по-прецизни понятия, какво точно става? Дали е точно така, както го представя филма - по отношение на компютърните програми? Или нещо повече: че тези програми са използвани, за да изобразят реалности от 4-то измерение чрез преводни термини на 3-то измерение?

**5-та ИЗВАДКА; 04.01.97**

?: Миналата вечер си мислих за Вал Валериан и за това как създаде Алекс Колие и андромедианците. Освен това ми хрумна нещо интересно - та в гръцката митология Андромеда е дъщеря на Касиопея! В цялата тази история за андромедианците има едно ядро от информация, което ми е много познато, но е обвито в глупостите на 3-то измерение. Всъщност като говорим за измерения, нека си изясним нещата. Физиците говорят за вселени с много измерения. Идеята е следната. Нашето 3-дименсионно (триизмерно) пространство и 1-дименсионно (едноизмерно) време са една илюзия на плоски същества, докато същинската вселена е с повече измерения, които са перпендикулярни на останалите. Физиците допускат, че може да има различен брой измерения: 5, 6, 7, 11, 256. Колко измерения има истинската вселена? ¿:Подходът е погрешен. Въпросът трябва да бъде зададен така: Колко вселени имат "истинско" измерение? ?: Добре тогава. Доколкото знам, вселените са безкрайно много. Вярно ли е това? ¿: Безкрайно, може би. Но по-правилно е да се каже: променливи и избираеми. ?: Какво значи "променливи и избираеми"? ¿: За тези, които знаят как се прави това, вселените могат да бъдат създавани по желание, за да се преобразува (трансмодифицира) сливането на реалността. ?: Какво е "сливане на реалността"? ¿: Как ви звучи? ?: Сливане на реалности от една вселена с реалности от друга. Създаване на нова реалност, която се после се слива със старите и така се създава нова вселена. ¿: Близо сте до истината. ?: Съществата от други цивилизации говорят за "измерения". Според тях ние живеем в 3-то измерение. Тази цифра "3" има ли нещо общо с 3-те

космически димензии? ↵: Близо сте до истината. По-точно е да се каже 3-то ниво на опит по отношение на материалната и нематериална среда. ?: Значи говорим за димензии, измерения и състояния. Какво ще кажете за състоянията... "Състояние" означава ли някакво състояние на съществуване, в което съществата могат да живеят? ↵: О, за това се консултирайте с книгите за психологични тестове, защото само там се използват тези понятия. ?: Добре, измеренията различават ли се по ентропия? ↵: Не, но може би по "атрофия". В: Значи времето не е димензия, то е просто локализирана променлива? ↵: Още древногръцките учени говорят за среда "етер". Това е опит да се обяснят нещата, но просто няма начин да се материализира една равнина на съществуване, която е съставена изцяло от съзнание. Основата на цялото сьзидание и реалност се градят върху прецизното равновесие на обединението от двете "състояния" или равнини. Не можеш да имаш едното без другото! ?: Когато казвате две състояния или равнини, имате предвид физическото състояние и съзнанието, така ли? ↵: Да. ?: И не можеш да имаш едното без другото! Следователно съзнанието и състоянието на материално съществуване, т.е. се реконструира физически в 4-то измерение, в процеса трябва да се включат и други димензии. Помнете, че говорим за точни дубликати, които се сливат. ?: Да, но преди малко казахте, че има една-единствена димензия и много вселени, а сега казвате, че трябва да се включат и други димензии. Става доста объркващо...Чакайте, това не прилича ли на качването на програма на компютър? Някои програми се качват директно. Други трябва да си направят място върху харда, за да заредят там файлове, необходими за КАЧВАНЕТО на програмата, които обаче не са ЧАСТ от програмата. Когато се качи програмата, тя изтрива всички "инструкции по качването". Хардът пак си е същия хард, но програмата е използвала временно негови сектори, т.е. създала е една временна димензия, да кажем. Нещо подобно ли искате да кажете? ↵: Близо сте. Обаче помнете, че казахме "истинска димензия". ?: Значи това е подобно на един хард, много програми, инструкции за качване на програми, които после се изтриват, и т.н. Ако има една "истинска димензия", и безкрайно много вселени в нея, има ли дадена лената-първоизточник, която продължава да се развива самостоятелно. Вие сте пренесъл модела на старата вселена в новата и щом стане част от новата, вие вече не сте част от старата, която сте напуснали. Вярно ли е това? ↵: Има нещо вярно... Спомнете си, че може да се създадат всички гами от типове на заместващи възможности. ?: Значи може да си създадете нова вселена дори и с ново "минало"? ↵: Да. ?: Значи и двете могат да се появят и можете да промените всичко? ↵: Когато са сляти, предишната никога не е съществувала. ?: Не е съществувала за личността, създала новата вселена, но предишната вселена съществува за всички останали? ↵: Близо сте. ?: Значи за личността, създала нова вселена, старата въобще не е съществувала, но другите същества, които са доволни от старата вселена и си живеят в нея, за тях тя продължава да съществува и те продължават да живеят в нея... ↵: Интелектуалните ограничения на вашето 3-то измерение лимитират обхвата на вашето разбиране в тази област. ?: Ако решите, че не харесвате вашата настояща вселена и работите като луд, за да се научите как се създава нова, я след това я създадете, тогава ще забравите ли, че сте го направили? И защо сте го направили? Просто забравяте другата вселена ли? ↵: Ако желаете. ?: Значи може да забравите, а може и да не забравите... Вселената, в която сте, е такава каквато е и вие сте в нея по някаква причина... Вие сте в нея, за да научите уроци, и те са че можете просто да промените вселената, защото не искате да научите уроците, които сте избрали да учите. Или пък сте ги научили и следователно МОЖЕТЕ да промените вселената... Когато ги научите, вие автоматично се премес-



# ФИЛМИТЕ

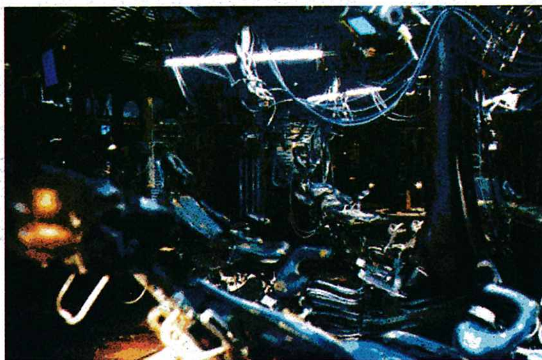


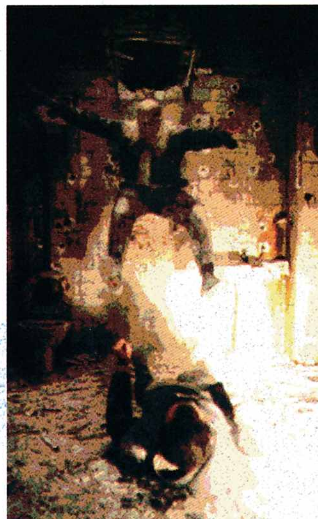
вселена, в дадено време, която да съществува сама за себе си или поради себе, преди да се слее с нова вселена? С други думи, има ли вътре в тази единствена истинска димензия много вселени, така реални както нашата, в които можем да отидем и които съществуват до нашата? ↵: Да - за последното! ?: А може ли безкраен брой димензии да съществуват вътре във всяко ниво на измерение, та дори и временно? ↵: Да. Ако искате да се върнете обратно във времето и да промените "историята", независимо дали на отделен човек или като универсално възприятие, първо трябва да създадете заместваща вселена, която да го направи. ?: Ако създадете заместваща вселена, предишната продължава ли да съществува или се слива с новата вселена? ↵: И двете. ?: Ако предишната продължава да съществува, тя съществува и еволюира самостоятелно, несвързано с новата вселена. Или не е така? ↵: Пояснете. ?: Представете си Вселената, в която сте вие. Вървите си из нея и си казвате: "Мисля да създам една нова Вселена". Правите го и вземате новата Вселена със себе си. Това е сливане на реалности. Да, обаче когато се преместите в новата Вселена, вие не сте вече във все-

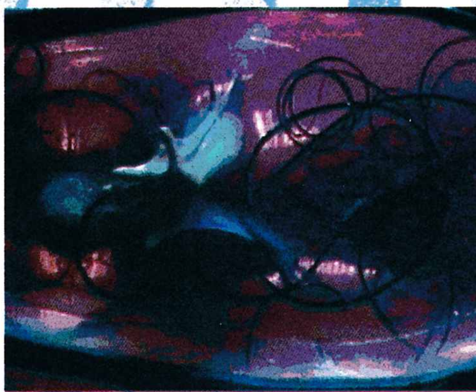
физическото състояние, са така изцяло свързани, че и двете са безкрайни? Едното не може да съществува без другото... ↵: Да, свързани, преплетени, неразривни... Сляти. ?: Структура на вселената, която държи нивата заедно? Значи всичко е свързано. И съзнанието на 6-то измерение е перфектно свързано и балансирано с 3-то измерение, и квази-физичното ниво на 4-то измерение, и тотално физичните нива 3 чрез ниво 1, и общото ниво от седемте, и каквото е там 5-то измерение... Невероятно?! ↵: Да, но земните учени са програмирани да вярват, че нищо не може да съществува, ако не може да бъде измерено, изчислено, оценено и представено по някакъв начин в материалната физическа равнина. Грешно!!!!!!. ?: Какво е това технологично устройство, което транспортира някого от едно измерение в друго, или така наречения "трансдименсионен ремолекулизатор"? ↵: За да може 3-тото измерение да



тате, не ви трябва да променяте вселената. Тя ще се промени за вас. ¿: Deja vu идва при вас с комплименти от съществата в 4-то измерение. ?: Искате да кажете, че deja vu е резултат от някакво усещане от вселената, която е сменена? ¿: Или... някакво усещане за мост между реалности. ?: Какво е мост между реалности? ¿: А вие какво мислите? ?: Това не е ли нещо като сливане на вселени? Мост е нещо, което се слага между две неща, за да ги свърже. ¿: Вие искате да поставите лимит. Почакайте до 4-тото измерение, когато светът ще бъде остарял! ?: Това все още не ми помага да разбера deja vu като "усещане за мост между реалности". Deja vu е усещане за преминаване от една реалност в друга, така ли? ¿: Това е една възможност... ?: А това не ли е преминаване от една димензия към друга? Има случаи, когато някое място, на което сме за първи път, ни се струва много познато, сякаш сме били там. Може би защото в друга димензия сме били на това място? ¿: Да. ?: Да приемем, че сега сте в дадена вселена, създадена и слята от същество в 4-то измерение. Но старата вселена си съществува и вие усещате връзка или мост, понеже някое заместващо "аз" е в тази заместваща вселена и преживява нещо... Прав ли съм? ¿: Няма ограничение за възможностите. ?: Значи може да бъде всичко и всяко от нещата, за които говорим, и освен това има мост между "минало" и "бъдеще". Възможно ли е да променим миналото в една отделна вселена? Или всяка промяна се отразява в една нова или една заместваща вселена? ¿: Не разбирам какво е "отделна". ?: Е, искам да кажа една избрана вселена измежду всички останали. Можете ли да се върнете обратно във времето в тази вселена, да промените миналото и следователно всичко напред - нещо като ефекта на доминото? ¿: В този случай - да! ?: Но вие казахте, че ако искаме да променим миналото, трябва да създадем заместваща вселена? Чакайте, всъщност ако искаме да променим миналото, трябва да си създадем временно място, от което да работим и да можем да манипулираме реалността... ¿: Това е за специализирани дейности. ?: Значи създаването на заместваща вселена е само за специални неща, а не за генерални исторически промени? ¿: Това, което беше описано, не е същото като "заместваща вселена". ?: Не е ли като временен файл, който изчезва, щом свърши качването на програмата. Тоест няма заместваща вселена, а по-скоро създаване на временна димензия? ¿: Близо сте. ?: Кой е първичният метод в нашата избрана вселена? Постоянно ли сменяме и сливаме вселена със вселена или нашето минало се променя и реагира като ефекта на доминото... поне за последните няколко години? Макар че как щяхме да знаем, че миналото е променено, след като не бихме могли да го видим? ¿: Мерките ви са неадекватни. ?: Как се връзва това с моя въпрос? Какво се случва? Променя ли се нашата единствена вселена като ефекта на доминото или непрекъснато се слива с нова вселена, и с друга, и с по-друга... Каква е мярката? Дали всяка и всички възможности ще станат или стават? ¿: Близо сте. ?: Ще го поясните ли още малко? ¿: Не, защото просто няма да го проумеете. ?: Значи ние сме част от инфраструктурата на вселената, която не е в състояние да проумее тези неща на този етап. Ами да, та ние още не проумяваме кварките. ¿: Да, така е. ?: Думите "вселена" и "димензия" синоними ли са? ¿: И да, и не. ?: В какъв смисъл "да"? ¿: За вас тези области са "бели петна" и колкото и усилено да се опитвате да проумеете нещата, няма да ги разберете, докато вашето усещане не се промени фундаментално! ?: Всички вселени ли са вселени на "Свободната воля"? ¿: Ако са избрани. ?: Има ли вселени, където всичко е предопределено? ¿: В рамките на една циклична разделителна връзка. ?: Какво е "циклична разделителна връзка"? Май че излиза извън умствените ми възможности... ¿: Само защото СИ НАИСТИНА "извън умствените си възможности". ?: Не ми отговорихте на въпроса за "циклична разделителна връзка"! ¿: И ако отговоря, ще ме попитате какво искам да кажа с това. ?: Е, добре, така е. А има ли вселени, където времето тече в обратна посока, или вселени от антиматерия? ¿: Защо питате това? ?: Да, наистина казахте, че такова нещо като време съществува само в нашите усещания. Добре, значи въпросът е само за вселените от антиматерия. Така, има 4 физични измерения... ¿: Не, три. ?: Добре, има три физични измерения, а четвъртото е... ¿: Едно е променливо. Три са нематериални. ?: Добре, значи три физични, три нематериални и едно между двете категории. ¿: Близо сте. ?: Вие непрекъснато ли минавате от 4-то в 5-то измерение, докато се подготвите за 6-то? Или отивате в 6-то от 4-то, или в 6-то от 5-то? ¿: Отговорът е елементарен! Заместваща реалност. ?: Боже господи, дори не исках да си го ПОМИСЛЯ! Това е ужасно! Добре, в най-общ смисъл. Има ли нещо друго освен осъзнаването, което определя нивото на измерението? Има ли нещо като преходна точка или просто "скачаш" от едно в друго? Осъзнаването ли е единственото нещо, което определя измерението, в което съществуваш? ¿: Не. ?: Какво друго? ¿: Осъзнаването е връзката, която съединява реалността. ?: Не знам как да попитам... ¿: Защото не знаеш как да разбереш отговорите. ?: Казахте, че гравитацията е връзката за всички реалности. ¿: Да. ?: А сега говорите за връзка между усещане. ¿: Да. Опитайте се сега да си представите картината как гравитацията е връзката за всички реалности. ?: Гравитацията или гравитационното съзнание? ¿: Не точно. Знаете ли, че в 4-то до 7-мо измерение няма "дясно" и "ляво"? Ако можете да си представите това, значи може и да разберете отговорите на въпросите, които задавате. Ако не можете, дайте си почивка. Сигурно сте уморени.





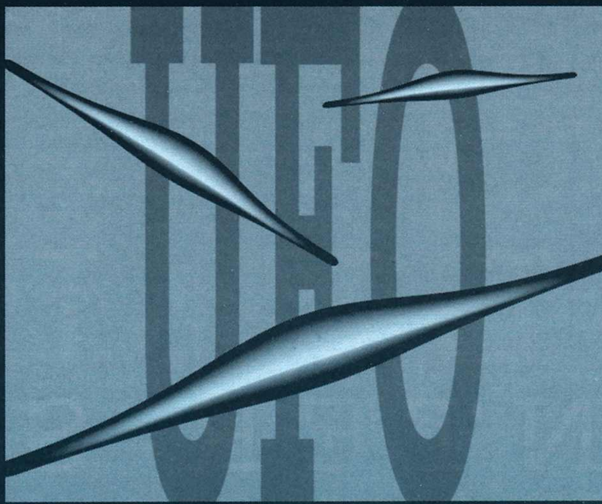


## КРАЙ НА ИЗВАДКИТЕ

Е, може би и вие любители на тази рубрика сте се поуморили от доста пространната ни публикация. Вече отдавна сте се досетили, че извадките са записи на комуникации със същества от други, извънземни цивилизации или по-точно, от други измерения. Изборът е ваш. Ако чрез тези извадки сме ви помогнали да разберете някои неща от "Матрицата" и "Денят на независимостта", значи всичко е наред. Можете обаче да отхвърлите всичко и да заявите, че такова "животно нема". Какви същества, какви извънземни, какви измерения?! Някой да ги е виждал? А някой да има сетива, за да ги види или усети? Това е само една възможност. Възможностите са безкрайно много.

**Voodoo Man**

# Великите пирамиди



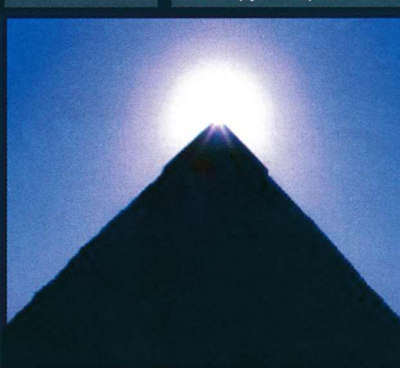

Същинско чудо са си египетските пирамиди (34 на брой), както и подобните им градежи в Латинска Америка (16) и в Тибет (над 100). А най-странното при тях е как са издигани и премествани огромните им съставни камъни. Непосилна работа са свършили тогавашните хора. Сами или с нечия помощ? Дори днешната техника се затруднява при подобни мащабни строежи. Кой тогава ги е построил? Ето един извънземен вариант, за достоверността и истинността на който отговорността изцяло носят UFO-експертите в Интернет, откъдето заимстваме (без поправки) информацията за тази статия. И така: Могъл ли е човекът в ония древни времена да се справи с разнасянето и подреждането на гигантските камъни в такива внушителни конструкции като пирамидите? Ами, разбира се, че не е могъл. Отговорът на въпроса е съвсем лесен - НЕ СА древните хора. Когато древните хора са търсели величественост, те са отивали на върха на планината или на върха на някоя скала. Боговете, изразяващи сила и могъщество, са били боговете на вятъра и ураганите и боговете на земята, които са я разтърсвали отвреме-навреме, при което са се размествали колосални каменни маси. Е, а сега следващият въпрос: Какво биха могли да направят представителите на извънземни цивилизации, посещавали по онова време Земята, за да впечатлят земните диваци? Ами биха могли да ги удивят, като преместват огромни камъни. Великите пирамиди в Египет обаче са построени специално като астрономически устройства. Веднага възниква логичният въпрос: Защо им е на извънземните да изграждат такива огромни строежи за междузвездни наблюдения? Защото чрез размера и обема си тези пирамиди осигуряват стабилност и дълготрайност! Е, да, но следва нов въпрос: Нима те са построени само и само, за да се наблюдава например преминаването на някоя комета през равни интервали от време? Отговорът е, че Великите пирамиди не са използвани само за наблюдения. Основната им цел е била да служат като навигационна система за стартовете на ракетите на пришълците, които са посещавали Земята. Това е изисквало прецизност, тъй като по онова време ракетите на пришълците не са били на много високо техническо ниво (не по-високо от съвременното ракетостроене). Освен това те са обитавали планета (така наречената XII планета), която периодично се е доближавала до Земята (на около 3600 земни години), но този интервал е бил значително по-голям, отколкото средната продължителност на живота на тези извънземни (а те са имали доста висока продължителност на живота). Както беше посочено по-горе, пирамидите са били астрономически устройства, позволяващи на пришълците да определят приближаването на тяхната планета към Земята и насочването на техните совалки. Тези, които са построили пирамидите, всъщност са ги правили за своите поколения и затова са искали солидни, масивни строежи, които да издържат на земетресения и урагани. Пирамидалната форма е много устойчива на подобни явления и затова е била предпочетена. Така те са построили навигационна система, солидна и сигурна като скала - гигантските пирамиди. Макар да са загубили своите качества като астрономически устройства, пирамидите и до ден-днешен не са изчезнали от лицето на земята. Биха ли могли в днешно време пирамидите отново да изпълняват тази си функция? Откакто те са построени, полюсите на Земята са разменяли местата си много пъти, при което земната кора се е приплъзвала и заемала по-различно положение. Следователно



някой трябва отново да калибрира точките на насочване. Легендата гласи, че първоначално пирамидите са били насочени към съзвездието Орион - и това е вярно, защото планетата на посетителите (XII планета), които са ги построили, доближавайки Земята, първо се е появявала видимо в съзвездието Орион. Искам да ви припомня и за една друга загадка на пирамидите - тайната стая. Знае се, че тя съществува, знае се, че е достъпна само през един тунел, толкова тесен, че само плъх би могъл да мине през него, но в същото време толкова прав и дълъг, че не би



могъл да бъде използван за нищо друго, освен за наблюдение. Тази стая е празна сега, като централната й платформа наподобява малък басейн, в който няма нищо. Никакъв обект за гледане. Какво е станало там и как е могъл обектът да изчезне през този дълъг, тесен тунел? Има хипотези, че в стаята има задна врата, още неоткрита, през която обитателят или обектът би могъл да избяга. Съгласно това предположение стаята изпълнява функцията на гробница или, в най-лошия случай, на изолационна камера. Или, ако стаята не е за земен или извънземен обитател, тя вероятно съдържа масивен кристал. Нищо в тези хипотези не е вярно. Всъщност обитателят на тази стая е бил в течен вид. Течност, изливана в плиткото басейнче, която е отразявала светлината, плъзгаща се по тунела при определен ъгъл - светлината от приближаващата се XII планета. Различни други тунели, все още неоткрити, са улавяли отразената светлина. Течността, разбира се, се е изпарила след време, оставяйки след себе си само загадката. Освен Великите пирамиди, на Земята са се запазили и много други останки от величествени и огромни строежи - например каменните статуи на Великденският остров. Тези статуи са построени по същия механизъм и от същите строители, построили пирамидите. Представителите на тази извънземна цивилизация са били хуманоиден тип, с размери по-големи от тези на земните хора. Спомени за тях са запазени в много легенди и митове на различни народи. В Европа те са боговете в гръцката митология, или боговете на визиготите, в Африка - в паметта на племето "догони", в Централна и Южна Америка - в градовете на инките и маите. Много е писано за племето "догони" и техните невероятни познания за звездите. Това е племе от необразовани хора, които дори и днес живеят далеч от постиженията на индустриалната епоха. Как биха могли да достигнат до такава информация? Съществуват хипотези, че те са били посетени от извънземни от Сириус или от съзвездието Куче, което се дължи на обясненията за това как са изглеждали посетителите. Истината обаче, е че те са били посетени от същите тези представители на извънземна цивилизация от XII планета, които по това време са имали дори доста по-обширни знания, като се има предвид, че те са основавали междузвездните си пътешествия на тези знания. Маските на кучешки глави (отвреме-навреме сменяни с глави на птици или змии), които тези посетители са носели на главите са, са били обикновен номер - с тях те са плашели диваците, а от друга страна са скривали израженията на собствените си лица.



На същите тези строители дължим и легендите за извора на вечната младост. Тези представители на извънземна цивилизация са открили на своята планета растение, тип хормонален стимулант, което регенерира тяхната клетъчна структура. Стимулантът се е приемал под формата на вана, в която е било накиснато растението. Ето така се е разпространила легендата за извора на вечната младост. Благодарение на това растение те са усъвършенствали космическите пътувания, като техните космонавти са прекарвали по-голямата част от времето си в сън. Освен това тези извънземни са владеели изкуството на левитация (издигане) на обекти. Иначе как бихме си обяснили гигантските строежи?

Хич не се чудете, че взаимствам мотото на вестничето "Геймърското дело" - по-сетне ще разберете защо. Нямам никакво намерение и да обяснявам "кои са тия от SIERRA" и "к'во е т'ва HALF-LIFE". Ако не сте ги чували, сериозно се замислите за геймърското си образование ;-) Нека обаче да видим какво гласят обещанията за този expansion pack, който е доста далеч от оригинала или от датадиска OPPOSING FORCE. Казвам го направо: COUNTER-STRIKE си е чиста проба мултиплеърна игра (поне за сингълплеър няма информация}. Тя предлага наистина забавен и интересен геймплей, стига да имаш много приятели. Знае се, че мултиплеърът изисква минимум двама геймъра (и компютри). За да се получи нужният ефект при отрочето на SIERRA обаче, трябват поне шест опитни маниаци, и то при избор на по-малка арена. Дори средните по големина арени са предназначени за петнайсетина, дори двайсетина играчи. Това изисква доста обширен гейм-клуб, а в България такива трудно се намират :-( В такъв случай се налага да се играе teamgame. Основните отбори са Terrorist и Counter-Terrorist. Мa-ят елемент е основен, затова са прибавени и играчки като заслепяващи гранати, примамки и други. Всеки играч има пари, с които преди всеки сблъсък купува оръжия. При победа на отбора тези пари се увеличават, а за участниците с голям принос за победата са предвидени специални бонуси. Изобщо не помисляйте, че можете да си "менкате" зелени банкноти със съотборниците! Няма такова нещо - това не е бизнес-стратегия. Арените са много разнообразни и в някои от тях има интересни подзадачи (освен "клането", разбира се). Например в пустинния замък терористите залагат бомба някъде из арената, а counter-ите трябва да я намерят и обезвредят, преди да им свърши времето. Въпросното време се наглася преди да започне играта, но може да се намалява и увеличава преди всеки сблъсък. Този ограничител

# HALF-LIFE
# COUNTER-STRIKE






лък недостатък е, че скиновете на "нашите хора" са около шест, но поне всеки от тях доста се различава от останалите. По подобен начин стои и въпросът с оръжията - основните са някъде към седем и почти всяко има разновидност, влизаща в действие при различни ситуации. Един тим печели съответния сблъсък с неприятелите като ги изтреби до крак (често се случва да останеш единствен от отбора си и да избиеш сам всички "гадняри"). Тогава се получава fraglimit. Имайте предвид, че в COUNTER-STRIKE убийството не става с точно reil-ване от два метра или с "един фишек в главата". Въпреки че уцелването със снайпер веднага убива, това не става лесно - играта прилича повече на SWAT 3, отколкото не QUAKE 3. Тук тактически-

е предвиден точно за подзадачките, в които търсиш нещо. Въпреки това често попадаш на глупави ситуации, защото времето свършва точно, когато убиваш с узито последния противник... Тогава се приема равенство. Да видим как протича един сблъсък. Всеки отбор има база. Обикновено базата на терористите е просто отдел, където се купуват оръжия (те могат да се набавят само в твоята къщичка). Counter-ите обаче разполагат с истинска крепост. Бойници и покрив специално за снайпване с оптиката, най-различни лабиринти и коридори. Това е така, защото counter-терористите се защитават от прииждащите врагове и ги причакват. Друга подробност: ако умреш и не си последен от отбора си (т.е. този сблъсък не е приключил), започваш да следиш най-близкия противник малко над главата му. Така можеш да уведомяваш съотборниците си за местоположението му, което е много полезно в случаите, когато играчите от двата отбора остават "един срещу един". Направо брилянтно хрумване - дори да умреш, оставаш в играта. Да не говорим, че някои геймъри са по-полезни, когато са мъртви :-) В целия този екшън присъстват и любимите ни очилати професори от HALF-LIFE. Те са скрити някъде в базата на counter-ите и щом терорист стигне до тях, може да им вземе доста от парите (за себе си, естествено). Графиката на COUNTER-STRIKE е почти като в HALF-LIFE. Прекрасно анимирани са движенията. Арените на открито са радост за окото. Скиновете и оръжията приличат на тези от датадиска. Енжинът също е на OPPOSING FORCE. Звукът го бива. Изстрелите на оръжията са реалистични, шумът от твоите стъпки направо плаши, а счупеното стъкло отеква невероятно в далечината. Музика, естествено, няма, защото в този тип игри тя само разсейва. Казано съвсем накъсо, COUNTER-STRIKE е сериозно заглавие, с което SIERRA подсказва бъдещето на мултиплеъра. А то предполага по-големи клубове, повече геймъри и, разбира се, повече забавление.

FRAGAMAN

**Sierra Studios / Valve Software**
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 8xCD, 400 Mb HDD, Win '95
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА
**Оценка 9/10**

Оръжията в Counter-Strike:
Нож - не се нуждае от пояснение Пистолет - знаем си го от HALF-LIFE. Започваш с него всеки сблъсък дори да нямаш пари Узи - има много муниции, ефективен е и не е скъп Пушка-помпа - много удобна за близък бой и много евтина Автомат - доста скъпо тежко оръжие за поразяване отдалеч Преносима картечница - прави те тромав, но размазва врага за отрицателно време Снайпер - един точен изстрел с него е достатъчен. Много удобен за counter-ите, които причакват. Естествено, най-скъп.

reNEWed

# SWAT 3 BATTLE PLAN

Напоследък направо се вихри мода да излизат продължения и най-вече разширения на повече или по-малко успешни заглавия с тайната надежда да се изстиска докрай идеята и съдържанието на оригинала. Обикновено резултатът не го бива, но понякога - само понякога, благодарение на разширението си играта придобива заслужено признание и тълпи от почитатели, които прекарват всяка свободна минута зад монитора. В миналия брой (MG, #23) представихме поредната част на сагата SWAT, която освен многото си плюсове, има(ше) и няколко основни недостатъка. И ето че за нула време се появиха expansion и upgrade (free download), които са изцяло прикачени един към друг. Просто



в този случай не са добавени примерно само няколко вида нови пушкала и два-три модела, а има напълно нова игрова система, още режими и разбира се, онова, което "увековечава" - Негово Величество Мултиплеъра! Доживяхме да видим този дългоочакван expansion за известния first-person тактически полицейски симулатор, за който се носят слухове още преди излизането на самия SWAT 3 и който най-накрая ни дава възможност да се наслаждаваме на ултрареалистичния геймплей на оригинала в мрежа. Поддържат се до десет играча през локална, корпоративна мрежа или Интернет - в частност илюзорния за нашите условия WON.net. Игровите режимите не са кой знае колко разнообразни, но са поне три: Co-Operative, Death Match и Competitive. При Co-Operative играчът действа съвместно и се координира с един или повече съотборници, за да постигне възложените цели и задачи. Включена е и опция за подсилване на собствения отбор с малко изкуствен интелект, но само в краен случай, когато IQ-то на съекипниците не стига за по-добър резултат :-) DeathMatch-ът си е това, което си знаем - здрава пукотевица с добавени настройки за създаване на отбор от до петима играчи. В Competitive по-опитните геймъри могат да се изпробват в турнир или да се състезават с другите отбори. Друга добавена екстра е възможността при видовете стрелба да се избира между paintball и live fire. Но като се замислим... Кой уважаващ се геймър ще замени истинските патрони с тренировъчни халосни,





които боядисват противника! Едва ли ще се намери такъв, но все пак го има като опция. Най-важната възможност за избор е на коя страна да се играе: офицер от SWAT или терорист. Новите оръжия са повече от дузина и заедно със специалните си и конфигурируеми муниции правят атмосферата на мелетата повече от реалистична. Има и две нови оптични системи за наблюдение - увеличителна и лазерна. Сега вече на дневен ред излизат такива качества на геймъра, като точност, бързина, рефлекси... В expansion pack-а са включени оригиналните 16 мисии и чисто нови 6 за сингълплеър. Освен това са добавени skin- и level-редактори, които позволяват лесно и безпроблемно напълно да се изграждат отделните нива, околния свят и действащите лица в него (повече от 100) - заложници, колеги от специалните служби, терористи... по вкуса на всеки играч. Действието в шестте нови мисии се развива на напълно непознати места като например метрото и летището на Лос Анжелис, частни вили в Холивуд, небостъргачи. Изключително добрият дизайн на обстановката отново е дело на Tammy Dargan, който вече има редица награди за оригиналния SWAT. Запазени са напрегнатостта на действието, детайлността в околната среда, високата степен на реализъм и тактическата разработка на основата на действителни проучвания. Всичко това се дължи на съставът от автори, които вече са се вписали в историята на жанра чрез поредицата SWAT. Запомнете имената им: Tammy Dargan, Rod Fung, Cyrus Kanga, John Anderson. При този изпитан авторски колектив от ветерани грехота да не кажем, че BATTLE PLAN е не просто разширение, а Разширението, което доказва какво за бога в крайна сметка са имали



предвид с изкарването на SWAT 3 на пазара... Звучи като чудо, но нали добре си знаем, че чудеса рядко стават, затова ето го и логичното обяснение. Играта е много добра, определено си струва и затова получава нещо като втори шанс през това лято чрез отделния мултиплеърен ъпгрейд и специално написания да го поддържа официален expansion. Не ми остава нищо друго, освен да ви пожелая приятно вмъкване под кожата на полицай от специален отряд. И да успеете да изпълните перфектно строго секретната си мисия...

Cali

**Sierra Studios / Sierra Northwest**

**MIN.:** P 233, 32 Mb RAM, 32 bit I-net+28.8K modem, 4xCD

Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА

**Оценка 8/10**

**Попътни бележки**

Помните ли: играта се развива в три дни и отделни часови блокове! И още: в два образа сте - Гебриел и неговата помощничка Грейс, които често работят поединично. **Това** упътване покрива повечето акции, при които печелите точки. Далеч не всичко от упътването е необходимо за довършване на играта, а някои дребни детайли липсват. Така че има терен да наберете още точки и акции.

**Ден 1; 10:00 - 12:00**

Щом се запознаете с управлението, огледайте своята стая. Отворете гардероба, извадете закачалката и отлепете парче лепенка. Излезте в коридора и слезте в залата. Вземете дъвка и вижте книгата за гости на рецепцията. Поговорете с Jean и след това с Emilio, който седи в ъгъла. Почакайте Jean да напусне, вземете черния маркер и влезте в трапезарията. Поговорете с Mosely, вземете сиропа от масата и напуснете хотела. Пред хотела обърнете внимание на синия фургон (ван). Поговорете с Madelaine и Emilio, излезте на площадчето и се обърнете на ляво. Разгледайте витрината на книжарницата, особено книгата за Светия Граал. Поемайте към музея. Влезте. Погледнете в кутията вдясно и идете при жената на щанда. Поговорете с нея и влезте в изложбената зала. Вътре има две жени. Наближавайки ги, би трябвало да чуете какво говорят. Ако млъкнат, приближете картината зад тях и я погледнете. Поговорете с жените, разгледайте всички плакати и се върнете в хотела. Поговорете с Jean и влезте в телефонната кабина. Използвайте визитната картичка на принц James, поговорете с него и напуснете хотела.

**Ден 1; 12:00 - 14:00**

Върнете се в хотела и влезте в трапезарията. Поговорете с Wilkes и Madelaine и идете на втория етаж, където ставате свидетел на смяна на стаите. Идете в черквата и поприказвайте с Buchelli и Abbe. Вижте брошурата на масичката и питайте дали има и английска версия. Върнете се към входа, огледайте картината с ангелите и свържете с линии (trace) техните ръце. Пред черквата идете в края на уличката и се опитайте да погалите котката. Щом избяга, върнете се в хотелската трапезария и поговорете с дамите. Идете до стаята на Mosely (33) и като чуете звуци от вратата, надзърнете през ключалката. След разговора вземете чашата и излезте от хотела.

**Ден 1; 14:00 - 16:00**

Тръгвайте към фонтана и влезте в намиращия се вдясно магазин за даване на мотоциклети под наем. Поговорете със собственика и поемайте към музея. От кутията до вратата вземете шапката. Идете на гробището до черквата. Придвижете се до прозореца на къщичката на Abbe - като си тръгне, вземете пръскачката. Върнете се на улицата и се насочете към мястото, където беше черната котка. За дупката на вратата използвайте лепенката. Напръскайте котката. Съберете космите от портата с помощта на сиропа. Върнете се в хотела. Поговорете с дамите за смяна на стаите. Изкачете стълбите, почукайте на Mosely и го питайте за паспорт. Излезте навън, под картината на улица сложете дъвка. Позвънете на стаята на Mosely и изтичайте по стълбите нагоре. Бързо преминете от другата страна на дъвката към стаята на Mosely и го следете до ъгъла. Когато Mosely се навежда над дъвката, измъкнете от джоба му паспорта. Вмъкнете се в неговата стая и вземете от закачалката жълтия халат. Сега комбинирайте космите с шапката и халата и с черния маркер нарисувайте на паспорта мустаци. Вече можете да идете за мотоfootрета. Сядайте на наетото превозно средство и потегляйте към крепостта Blanchefort. Чакайте да се появи Wilkes и го следете. Той спира на място, наречено L`Ermitage. Вървете при него, погледнете уредите му и поговорете. Върнете се до мотоциклета си и запишете в бележника номера на машината на Wilkes. Когато наблизо премине фургонът на Madelaine Buthan, последвайте го - стигате до следващата локация. Един разговор с Madelaine не е излишен. Върнете се и давайте към крепостта Blanchefort. Изкачете се (първо вдясно, после нагоре) и огледайте с далекоглед планината отпред. Наблюдавайки пейзажа, приближавайте изгледа всеки път, щом се активира zoom-а. Между другото би трябвало да видите как Madelaine мъдрува нещо в Coume-Sourde. Поемайте с мотоциклета към гарата в Quiza. Поговорете с таксиджията и му освежете паметта с пари. Влезте в гаровата зала, разменете някоя и друга дума с касиерката и вижте таблото с разписанията. Обърнете внимание, че никакъв влак не пристига от Neapol до Quiza. Излезте навън и сядайте на мотоциклета.

**Ден 1; 16:00 - 18:00**

Пада ви се пореден разговор с Madelaine и път към крепостта Blanchefort. Поприказвайте с Emilie и пак употребете далекогледа. Би трябвало да видите Mosely и Madelaine в една от локациите. Слезте до моторетката си, запишете номера на мотоциклета на Emilie и давайте към Roque Negre. Чуйте какво ще ви каже Wilkes и идете до L`Homme Mort. Побъбрете с Mosely (няколко пъти), запишете неговия знак и хайде обратно в града. Идете на гробището, отворете прозореца на кабинета на Abbe и подслушайте разговора между Madelaine и Abbe. Върнете се на картата и наминете към къщичката на Larry Chester. Почукайте и питайте за всичко възможно. Напуснете къщата на Larry - градът ви чака.

**Ден 1; 18:00 - 22:00**

Излезте от хотела и следвайте хората на принца до гробищата. Скрийте се зад голямата гробница и подслушайте разговора. Когато хората се разотидат, почакайте малко. В кабинета на Abbe става светло - с магнитофон на прозореца запишете разговора на Abbe. Върнете се в хотела. Поговорете с рецепциониста. Идете в трапезарията и поприказвайте с двамата мъже. Тръгвайте към крепостта Blanchefort. Почакайте да преминат хората на принца и ги следвайте. Върнете се в крепостта и вървете пеша до дома на Larry. Скрийте се зад дървото при кладенеца - наблюдавайте внимателно поздрава. Върнете се на пътя и давайте към Rennes Le Bains. Влезте в бара, поговорете с двамата мъже, излезте, запишете номера на мотопеда на Buchelli и обратно към града. В зоната на наемните мотоциклети отбележете познавателния знак на синия двоен мотопед. В хотела поговорете с



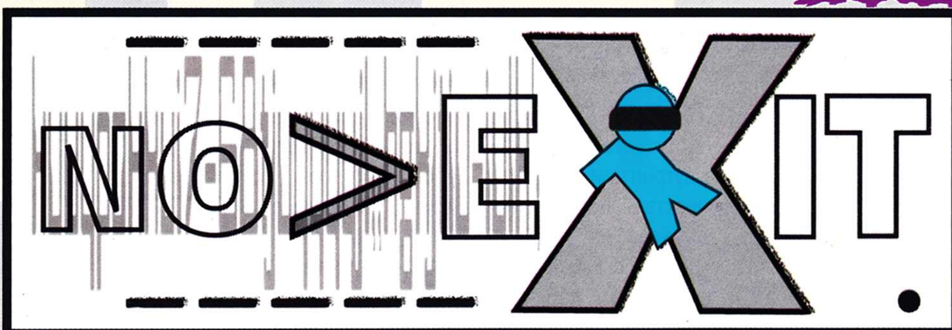
Emilio и посетете трапезарията. Върнете се в стаята си и споменете за поздрава. Демонстрирайте го правилно (1, 5, 3, 4, 2) и Mosely ще подхвърли нещо важно.

**Ден 2; 7:00 - 10:00**

Вземете от масата комплекта за събиране на отпечатъци от пръстите и включете SIDNEY. Прочетете E.mail-ите, намерете информации за VAMPIRES, TEMPLARS, HOLY GRAIL и изчезвайте от стаята. Зад вратата има книга. Проучете я. В залата поговорете с Jean. Посетете Madelaine в трапезарията. Идете на Tour Magdala, изкачете стълбите и поговорете с Abbe. Върнете се в хотела, отбийте се за Mosely и хайде в трапезарията. При първата спирка обърнете внимание на надписа, който Emilio рисува на земята. Препишете го и поговорете с Buchelli и Mosely. При второто спиране приближете към Madelaine и Wilkes и към Lady Howard и Estella. Всеки път чувате интересни разговори. След това поговорете с всеки, оставяйки Mosely за накрая.

**Ден 2; 10:00 - 12:00**

Стискайки комплекта за вземане на отпечатъци, отворете малкото прозорче в стената и излезте навън. В коридора се мотае прислужница, с чиято помощ стигате до всички стаи. Следвайте я. Щом влезе за втори път в стаята, промушете се вътре. В стаите на Madelaine (29) и Lady Howard (31) се скрийте на балкона, после отключете вратите и излезте в коридора. В останалите три (освен 33) отворете прозорчето в стената както във вашата стая. Ако случайно не успеете при някой от опитите за достъп до стаи 29 и 31, до тях води и резервен път през покрива на хотела - от прозореца на стаята на Gabriel. След успешното завършване на акцията почакайте Roxanne да изчезне. Върнете се в стая 29. Отворете горното чекмедже на нощното шкафче. Вземете картата, разгледайте куфара под леглото и неговото съдържание и използвайте събирача на отпечатъци за пистолета (не го вземайте в ръце!). Работата е лесна - четчица, прашец и обикаляте цялата повърхност толкова дълго (с натиснат бутон на мишката), докато на цевта и дръжката се появи отпечатък. После вземате парче лепенка, вземате отпечатъка и го пренасяте на една от хартиите вляво. Идете в стая 31. Огледайте леглото, има пакет. Извадете от него два документа. Преди да напуснете стаята, вземете от банята синята туба. **На** огледалото отстрани използвайте събирача на отпечатъци. Слезте в залата и поговорете с Jean. Идете в трапезарията и продължете до кухнята. Отворете десния (срещу вратата) асансьор и завъртете бравата. Влезте и дръпнете въжетата. Отворете вратичката вляво и излезте в стаята на Wilkes. Прочетете писмото на масата и се върнете в кухненския асансьор. Влезте в стаята на Buchelli от другата страна и вземете отпечатък от куфара до леглото. В гардероба намирате свещенически костюм, а в джоба на панталоните - билет от влака, потвърждаващ, че Buchelli не идва от Neapol. Върнете се в кухнята и по същия начин стигнете до стаята на Emilio (на същата страна като на Buchelli). Претърсете леглото и разгледайте фотографията на масичката (не търсете отпечатъци, няма да намерите никакви...). Като свършите, идете на гробищата.










**На** прозореца на Abbe използвайте съдържанието на тубата, отворете прозореца, влезте, отворете чекмедженцето при масичката, извадете списанието и го проучете. Наведете се над чекмеджето и снемете отпечатък от цигарената кутия. Погледнете картината на стената и се върнете в хотела. **Включете** SIDNEY и въведете двата документа и картата в датабазата. Въведете и всички отпечатъци, разпознавателни знаци и записа (преведете го) и ги разпратете през menu suspects и избор add file-link file to suspect на правилните лица. След това върнете на местата им "взетите назаем" документи и картата.

**Ден 2; 12:00 - 14:00**

Влезте в сградата вдясно и опитайте да поговорите с всеки вътре. После излезте, обиколете резиденцията, долепете ухо до вратата и изпълзете по стената нагоре. Изкатерете се до прозореца. Вътре отворете шкафа. Използвайте бележника за символи и отворете сандъка. Скрийте се в скрина и, когато Montreaux си отиде, вижте куклата в сандъка. Слезте по стълбите и разгледайте картината на стената. Преместете стола, приближете картината и погледнете детайлно лявото око. Слезте, натиснете копчето на левия крак на масата и отворете тясното чекмедже. От книгата вътре вземете отпечатък и после я проучете. Настройте главите така, че техните лъчи да правят пентаграм (петолъчка). Слезте в подземието и намерете вратата в края на малкото стълбище. Влезте и поговорете с жената.

**Ден 2; 14:00 - 17:00**

В началото на този времеви блок можете да направите четири неща. С помощта на чаша да подслушате разговора от стаите 29 и 31, да поговорите с Wilkes в залата, да влезете в телефонната кабина и да използвате магнитофона за заетата будка. Като се има предвид, че времето е ограничено, сигурно нямате да успеете всичко. Най-много точки получавате за записване на говора, така че препоръчвам Wilkes и Buchelli. Когато Buchelli излезе от будката, идете на Tour Magdala и поговорете с Abbe. Излезте вън от града и пътувайте до местопрестъплението. Поговорете с Mosely и разгледайте труповете и разрезните рани. Превключете на камерата, която показва кръв. Идете до локвите кръв и ги огледайте. Вижте и се замислете два пъти над следите наблизо. Поговорете с Mosely и си тръгвайте. В града отново яхвайте моторетката и се върнете обратно. Разгледайте следите от гуми до пътя и идете до мястото, където водят. Разгледайте автомобила и прерисувайте следата на земята. Върнете се и сравнете чер-

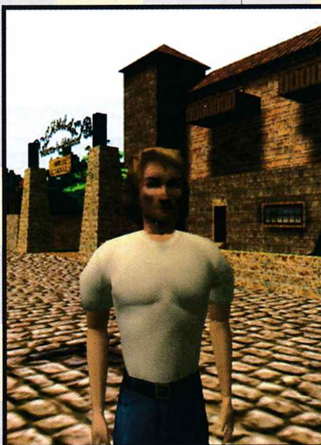
тежа със следата до пътя. Отпрашвайте с моторетката към Larry. Почукайте, поговорете с него и, като си иде, използвайте окачалката за будилника. С моторетката се върнете в хотела. Когато Estelle си тръгне, поговорете с Jean, кажете да ви събудят в два сутринта и поемайте навън. Пътувайки към крепостта Blanchefort, почакайте Estelle да мине покрай вас и я следвайте. Давайте нататък, поговорете с Estelle и се връщайте в хотела. От телефонната кабина в залата се обадете на принц James. Горе в стаята поговорете с Grace за Граала. Щом Mosely си тръгне, снемете отпечатък от бутилката, а в залата - и отпечатък от чашата на Wilkes. Върнете се в стаята и включете SIDNEY. Въведете новите отпечатъци и записа. Преведете записа и направете равносметка на всичко въведено. Заминавайте в Chateau de Serras. Почукайте на вратата и се представете за журналист. Поговорете с Montreaux и се върнете в хотелската стая.



**Ден 2; 17:00 - 22:00**

Слезте в залата и поговорете със Simone. Идете до трапезарията, откъдето се чува мъжки говор. Изтичайте до втория етаж и вземете чашата до стаята на Lady Howard. Използвайте я като Gabriel за подслушване. Върнете се до трапезарията, поговорете с Buchelli, излезте пред хотела, разменете думи с Emilio и идете в музея. Вземете отпечатък от залепения на вратата плик. Погледнете в плика и проучете Le Serpent Rouge. Посетете черквата и приберете от масата английската брошура. Проучете я и разгледайте обектите в черквата. На картината до вратата повторете подхода на Gabriel и направете ромбоид. Почукайте на вратата на работното помещение на Abbe и поговорете с него. Проучете картината и шахматната дъска и се върнете в стаята си. Включете SIDNEY и въведете всички придобити предмети. Два отпечатъка, SUM и символи от гардероба на Montreaux. Прибавете отпечатъка от Montreaux и анализирайте символите от гардероба. С никой неизвестен отпечатък няма да имате късмет. **Сега** е време за гатанките от Le Serpent Rouge. Въведете на картата точките на червения кръст в Rennes-le-Chateau и на Chateau Blanchefort. Включете анализ и се създава линия между тези две точки. Прочетете втората гатанка и анализирайте първата част на документа, който Gabriel намери при lady Howard. Изберете view geometry и extract anomalies (french). Анализирайте втория документ, отново изобразете геометрията, анализирайте текста и задайте още rotate shape. Отново запишете картата. Въведете точки за всяка черква (червен кръст) в градовете Rennes-le-Chateau, St. Just et le Bezu, Bugarach и Coutassa. Задайте start analisis и въведете в картата кръгче (use shape). Кликнете на края на колелото и със стрелки го движете и увеличавайте докато се вмъкне във всичките четири въведени точки и Grace проговори. **Изтичайте** долу в залата. Gabriel, Madelaine и Mosely се канят да идат в бара. Опитайте да поговорите с Emilio или с дамите в трапезарията. Върнете се към SIDNEY и пуснете търсене. Задайте изразите quaternity, St. Michael и Pythagoras. Разгледайте също всички отпратки и ги запишете в analyze секцията на картата. Въведете в нея схемата на четириъгълника така, че всяка страна да допира стената на окръжността и тя да е вътре. Въведете отново точките в картата. Една в Chateau de Serres и друга в мястото, където кръга пресича меридиана. Извийте четириъгълника така, че една от неговите страни да покрива създадената отсечка. Щом чуете тиктакане, идете отново да хвърлите едно око долу. В залата срещате дамите, които канят Emilio и Buchelli на партия бридж. Опитайте се да вземете отпечатъка на Emilio от чашата, но пак няма да намерите нищо. Връщайте се при SIDNEY и потърсете думите Asmodeus, chessboard и duality. В картата въведете мрежа с размери 8x8 полета.





**Ден 3; 2:00**

Като се събудите, поемете с моторетката към крепостта Blanchefort. Идете отзад до дома на Larry, надникнете през прозореца в учебното помещение и, щом Larry си тръгне, последвайте го. Изкопайте от земята това, което Larry скри, и прелистете ръкописа. С моторетката потегляйте към L`Homme Mort. Поговорете с Mosely и се върнете в стаята.

**Ден 3; 7:00 - 10:00**

Вземете ключовете от масата, погледнете ръкописа и идете до стаята на Mosely. Използвайте за нея ключето и влезте. Разгледайте стаята и от грамадата бельо вземете уреда за определяне на положението. Идете до трапезарията и поговорете с дамите. Напуснете хотела. По пътя до музея спрете на Tour Magdala и поговорете с Abbe. В музея изберете от стойките три картички, поговорете с касиерката, огледайте експозицията и идете до магазина за мотори под наем. Разгледайте синия двоен мотопед и вземете от него очилата. Сядайте на Harley и давайте към L`Ermitage. Влезте, вземете хартията и използвайте за Grace уреда от стаята на Mosely. Ходете, докато Grace спре и направи с крак на земята знак. Използвайте лопатата. Преди да си тръгнете, обърнете внимание на камъните на дясно от входа за пещерата. Върнете се в хотела и включете SIDNEY.



**Въведете** в компютъра изображенията на трите картички и потърсете инфо към Salomon. Анализирайте картичката с картина на Poussin и огледайте както геометрията, така и детайлно надписа Et in Arcadia. Анализирайте и другите две картички - там, където SIDNEY намери нещо, проучете скрития текст. Запишете картата и въведете точките на L`Ermitage и Poussins Tomb. Пуснете анализа и компютърът свързва двете точки. Слезте в трапезарията. Поговорете с Buchelli и Mosely. Отбийте се в L`Homme Mort и поговорете с Madelaine. Предайте съобщението на Mosely и се върнете към SIDNEY. Потърсете инфо към думите St. Vincent и Temple of Solomon, където кликнете на floor plan. Запишете картата и въведете точките на съединителната линия на четвъртата и шестата отвесни отсечки с горния край на квадратната мрежичка. Другите две точки въведете на същите места на долния край. Чрез свързването на тези точки трябва да възникне правоъгълник 2x6 полета. Потърсете информация към думите soul, hexagram и seal. Върнете се на картата и въведете в нея хексаграм (шестолъчка). Офор-



мете го така, че да се побере в кръга и го въртете докато застане на мястото си.

**Ден 3; 10:00 - 12:00**

След разговора с Mosely изслушайте Roxanne и Jean и влезте в стаята на Wilkes. Вървете след Roxanne и чакайте да ви се отвори стаята на Wilkes. Проучете я и идете в стаята на Mosely. Поговорете с него, поприказвайте и с Jean и давайте към L`Homme Mort. Близо до мястото, където срещахте Mosely и Madelaine, има следи. Разгледайте ги и намерете Wilkes. Прегледайте го и го претърсете. Погледнете кръвта и следите зад камъка и потегляйте към мястото, където някога срещнахте Estelle. Поговорете с дамите и се върнете в хотела. Опитайте се да влезете в стаята и срещате Mosely. Напуснете хотела и пътувайте към гробницата на Poussin. Поговорете с Emilio и посетете дома на Larry. Поговорете с Larry, върнете се в хотела, влезте в стаята и поговорете с Grace.





**Ден 3; 12:00 - 15:00**

Върнете се в стаята и включете SIDNEY. Погледнете новия E.mail, прочетете го и разгледайте рисунката на храма. Намерете картата и въведете точките така, че да разделите правоъгълника, онагледяващ пода на храма, на три части - както в рисунката. После въведете точка в средата на горната част, където е Mount Cardou. Grace записва координатите. Излезте от стаята. В трапезарията побъбрете с дамите и поемайте към града. Спрете на североизточния край на шестограма, вземете бумажката, погледнете я и идете в югозападния край. При намерената червена кърпичка използвайте оборудването от стаята на Mosely и, щом Grace намери правилното място, грабвайте лопатата и към камъните. Прочетете докопаното съобщение и поемайте към бара в Rennes Le Bains. Поговорете с Gabriel и Mosely, излезте на паркинга до крепостта Blanchefort и тръгвайте по пътя към Mount Cardou. Свалете от дървото обявата и я прочетете. Извадете уреда от стаята на Mosely и го използвайте за Grace. Като намерите правилното място, копайте. Сетне се отправяйте към крепостта. Вижте с далекоглед оранжевия камък и си приближете онова място. Идете там, изкачете се, обиколете камъка и изровете от земята откраднатия документ. Вземете от него три отпечатъка, идете при lady Howard и Estelle на тяхното място, поговорете с тях, побъбрете с Madelaine на Tour Magdala и се върнете в хотела. **Въведете** в SIDNEY трите нови отпечатъка и ги сравнете с базата данни. Преведете текста. SIDNEY ви предлага да приложите още някакъв текст. Напишете SUM и дайте на целия текст anagram parser. От избраните думи извадете Arcam dei tango и оставете да се допълни les. Въведете в картата следващите точки: намерете железопътната линия до Chateau de Serres и поставете точка в нейното начало, една в средата и останалите като примка в края. Съединете ги.

**Ден 3; 15:00 - 18:00**

Тук в началото трябва правилно да определите реда, по който ръкописът е сменял собствениците си, и начина, по който последният от тях се е избавил от него. Това не е трудно, ако не сте спали при гейма. Отивайте към мястото, където копаят Estelle и lady Howard. Поговорете с дамите и вземете отпечатък от пластмасовата бутилка в мотопеда. Идете до стаята си, въведете отпечатъка в базата данни и поговорете с Grace. Идете на Tour Magdala, разменете думи с Abbe и посетете принц James във Villa Bethania. Отправете се към Chateau Serras. Паркирайте и прекатерете портата. Слугата ви хваща и следва пореден разговор с Montreaux.



Като излезете навън, влезте през малката врата в гаража, запалете светлината и вижте тавана.

**Ден 3; 18:00 - 21:00**

Включете SIDNEY, прочетете новия E.mail и сравнете отпечатъка от плика на вратата на музея в базата данни. Ако сте въвели отпечатъка на Estelle, става ясно кой е залепил плика. Слезте в трапезарията и поговорете с Buchelli, Mosely и Madelaine. Излезте в залата и разменете думи със Simone и Estelle. Излезте от тяхната стая и тръгнете към гробищата. Проследете разговора, върнете се в хотела и почукайте на стаята на Emilio.

**Ден 3; 21:00 - 24:00**

След анимацията се озовавате до голяма шахматна дъска. Задачата е да стъпите на всяко поле с меч само веднъж и да минете през вратата на другата страна. Едно от многото решения: номерирайте по нормален начин шахматното поле (наляво от вас е ъгъл H1); после скачайте по следния начин: H4, G6, H5, G3, H1, F2, D3, E1, C2, E3, D1, B2, A4, B6, A8, C7, E8, F6, G8, H6, F7, D8, B7, C5, B3, A5. В следващото помещение скачате на платформата зад платформата с квадратчето. Щом непосредствено отпред се мерне махало, скочете на него и отскочете на площадката в центъра (внимание: не падате отвесно). Погледнете предметите и извикайте Grace. После последователно сложете на везните символа на безкрайността, яйца и плодове. Прегледайте внимателно всичко в помещението и чуйте какво мисли за това Grace. Намерете кожената ръкавица и я вземете. Погледнете в паничката с огъня и извадете камъка. Сложете го в ръката на статуята на демона. Разгледайте новите "експонати" и погледнете в двете огледала. Придвижете стрелката към онова огледало, което показва Gabriel като старец и при следващата масичка натиснете бутона yin-yang. **Минавате** през пропастта в следващата зала, прескачайки видимите части на невидимия мост. Не бързайте и не скачайте прекалено далеч. Щом вече сте на другата страна, се появяват три вампира. Те са за красота! В последното помещение скочете на саркофага, приложете на демона верижката и му прережете гърлото.

**Sierra / Sierra**

**PC WIN '95 / '98**

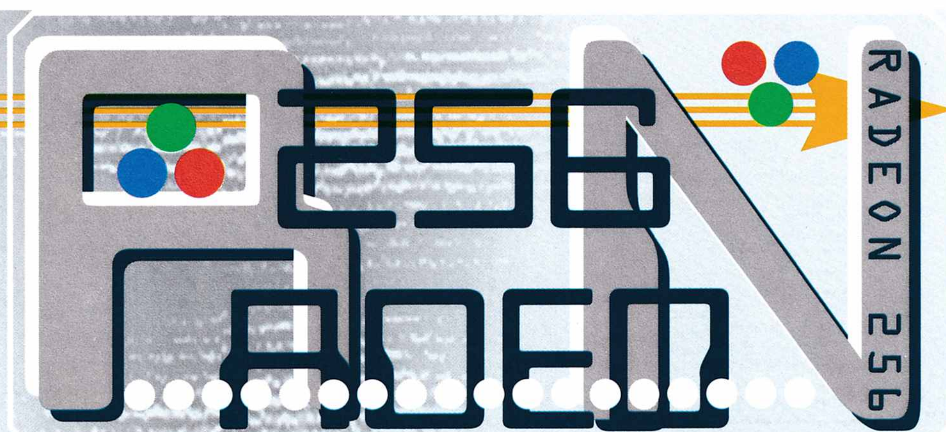
**MIN.:** P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD

**OPT.:** P II 233, 64 Mb RAM, 8xCD, 400 Mb HDD

**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ**

**Оценка 7/10**

# Отговорът на ATI! Може би по-добър от GeForce 2!?!




Днес ще ви запознаем с новата рожба на известната канадска компания ATI. Както се очакваше, новият чип на ATI получи ново име - RADEON 256. В процеса на разработката чипът се наричаше Rage6. Но в крайна сметка ATI се отказаха от марката Rage и постъпиха правилно. Под тази марка бяха пуснати много сполучливи и някои не дотам сполучливи чипове. Освен това в RADEON 256 са реализирани куп нови идеи и решения, така че една подобна смяна е абсолютно оправдана. Може да се спори дали избраното име RADEON 256 е най-сполучливото или да се издевателства над създадения логотип. Така или иначе обаче името вече е избрано, логотипът нарисуван и не ни остава нищо друго, освен да свикнем с него. Ясно е, че всички искаме да разполагаме със съвременен графичен ускорител, който да ни служи вярно най-малко година. Тоест един такъв съвременен графичен процесор трябва да притежава определена комбинация от характеристики, някои от които просто са задължителни. Преди всичко това е високата скорост при рендиране в 32-битов цвят в днешните игри, както и в тези, които в момента се разработват. Известно е какво характеризира днешните (и утрешните) игри. Това са огромният брой полигони, чрез които се представят сложните фигури (колкото повече полигони, толкова по-точна е формата на обекта), сложните сцени с множество закрити един от друг обекти (depth complexity), широката употреба на мултитекстуриране и различни методи на осветяване. За да се справи успешно с тези задължения, в чипа RADEON 256 са реализирани доста технологични решения. Най-съществените от тях са рендерингът Charisma Engine и архитектурата на рендеринга Pixel Tapestry. Освен на графичната част, в RADEON 256 е отделено внимание на възпроизвеждането на видео и на включването на съвременните дигитални монитори с течни кристали. RADEON 256 има вграден TMDS трансмитер, което позволява без проблем да се включи монитор с дигитален интерфейс. В областта на видеото - наред с поддръжката на възпроизвеждане на HDTV формати - в RADEON 256 е реализирана засега уникалната технология за подобряване на видеоизображението Adaptive de-interlacing. Нека да видим какви са ключовите характеристики на GPU RADEON 256.

## 3D графика

Геометричен драйв Charisma Engine: хардуерна реализация за преобразуване на координати, задаване на осветление, clipping (отсичане на полигони, които не влизат в краен кадър), vertex skinning, keyframe interpolation (интерполация между рамкови кадри), perspective devide, triangle setup. + Поддръжка на до 4 skinning матрици, които се използват за интерполация на върховете на полигоните (vertex blending). + Производителност HW TCL: 30 млн текстурирани полигона за секунда (пикова). + Хардуерно задаване на 8 източника на светлина за цялата сцена (directional aka infinite и point Lights aka local). + Пълна поддръжка на OpenGL и DX7 - Transform & Lighting, Cube environment mapping (кубично текстуриране на картите на околната среда), projective textures (проекция на текстури) и компресия на текстури. + Драйв рендеринг Pixel Tapestry, позволяващ да се използват 3 блока текстуриране за всеки конвейер при рендеринг на пиксели. + Поддържат се следните методи за налагане на текстури: Cubic, Spherical и Dual-Paraboloid. + Рендеринг при 16 и 32-битов цвят. + Хардуерна поддръжка на релефно текстуриране от следните типове: Embosing, Dot Product3, EMBM. + Поддържат се текстури до 2048x2048 при 32 bit. + Програмируеми режими на смесване на няколко текстури. + Поддържа 3D текстури, което позволява да се възпроизвеждат обемни ефекти (например мъгла) или динамично променящ се източник на светлина (например огън в камина). + Поддръжка на реализация на хардуерни ефекти от типа Motion Blur, Depth of Field, изглаждане на цялата сцена (FSAA) и т.н. чрез D3D8. + + Буфер на шаблони (стенсел): 8 бита. + Z-буфер: 16/24/32 бита. Налагане на сенки за всеки индивидуален източник на светлина, заради което в чипа е реализиран специален Priority Buffer. + Пълна поддръжка на Direct3D модели на осветяване. + Поддръжка на таблични и върхови сенки.

## Спецификации

+ 256-разрядно графично ядро, състоящо се от два 128-разрядни блока + Технологичен процес: 0.18 мкм (по-късно се планира преход на 0.15 и 0.13 мкм) + Площ на ядрото: 100 мм2 + Брой транзистори: 30 млн + Брой на конвейерите за рендеринг: два, с три блока текстуриране на всеки + Честота на ядрото: 200 MHz (разполагаме с информация, че архитектурата на ядрото е направена за честота до 400 MHz) + Поддържани типове памет: DDR SDRAM (в бъдеще е възможно да се използват памети от типа DDR FCDRAM) и стандартна SDR SDRAM/SGRAM + Обем на локалната видеопамет: от 8 Мб до 128 Мб + Поддържа технологията HyperZ, която позволява да се увеличи ефективността на ширината на лентата за пропускане на видеопамет с повече от 20%. HyperZ - Color/Depth Mixed mode 16/32 _ възможност за избор на разрядността на буфера за дълбочина независимо от дълбочината на представяне на цвета, например при 32-битов цвят може да се използва 16-битов Z-буфер. Допринася за увеличаване на производителността + Широчина на лентата за пропускане на памет: 6.4 GB в секунда (пикова при честота на работа на паметта 200 MHz); при използване на технологията HyperZ - до 8 GB в секунда + Pixel Fillrate: 400 млн пиксела в секунда + Texel Fillrate: 1 texel за 1 Pixel 400 млн тексела в секунда; 2 texel за 1 Pixel 800 млн тексела в секунда; 3 texel за 1 Pixel 1200 млн тексела в секунда + В чипа има кеш: текстурна, пикселна и координатно-върхова (vertex cache) + RAMDAC: 350 MHz, интегриран в графичното ядро + Максимална разделителна способност: 2048x1536 при 75 Hz + Интегрираният в чипа TMDS трансмитер позволява да се включат дигитални монитори и да се поддържа разделителна способност до 1600x1200 + Поддържа технологията MAXX, т.е. допуска монтажа на два чипа RADEON 256 на една карта + Интерфейс външна шина: пълна поддръжка AGPx2/x4 (включително SBA, DME и Fast Writes) и PCI 2.2 (включително Bus mastering). Режимът AGP x4 Fast Writes позволява използването на метода за директен обмен на данни CPU и GPU със скорост до 1 GB/сек, което със сигурност трябва да се отразява положително на общата производителност и да разтоварва шината системна памет.

## Видео

Поддържа се хардуерно декодиране на всички формати HDTV. + Поддържат се всякакви разделителни способности ATSC, включително 1080i. + Благодарение на поддръжката на формата YprPb има възможност за директно включване на HDTV дисплеи. + Поддържа се технологията Adaptive de-interlacing - уникална технология от ATI, позволяваща да се възпроизвежда видео с висока скорост без размиване. + Поддържа се 8-bit режим на алфа-смесване на видео и графика (това например се използва за налагане на субтитри или анимационно меню). + Пълна съвместимост с чипа Rage Theater на ATI. А сега да разгледаме по-подробно някои детайли от новия чип и

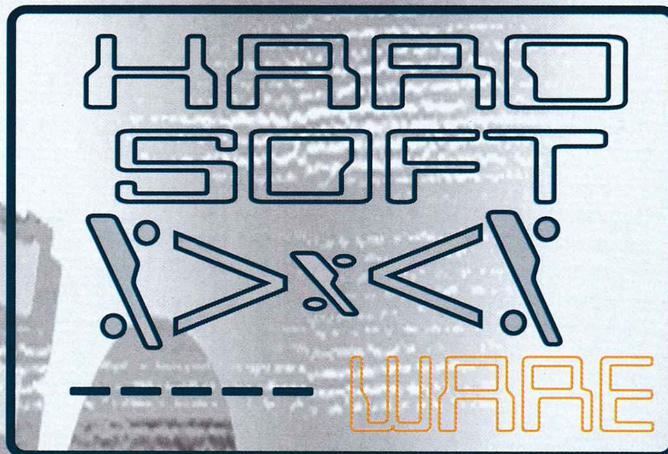
новите решения на ATI.

### Charisma Engine

Геометричният драйв Charisma Engine има следните възможности: + Хардуерна поддръжка за установяване на осветление отгоре. Очаква се, че при използване на повече от един източник на светлина тип Directional Lights (насочено осветление, aka Infinite; в този случай източникът на светлина се възприема като точка, разположена на безкрайно разстояние от видимите обекти на сцената) намаляването на производителността няма да е много голямо в сравнение с GeForce 256. + Хардуерно преобразуване на координатите на върховете на полигоните от 3D-координатна моделирувема сцена в 2D-координати на екрана на монитора с отчитане на корекцията за разстояние, т.нар. операция за трансформация на перспективата. + На хардуерно ниво се поддържа процес на отсичане на невидимите в сцената полигони - Clipping. + Без да обръщаме внимание на това, че GeForce 256 поддържа Clipping на хардуерно ниво, неговият геометричен копроцесор обикновено се нарича съкратено с името HW T&L. Напоследък все по-често блокът за геометрични операции и установяване на осветление отгоре се нарича съкратено HW TCL, подчертавайки по този начин наличието на хардуерен Clipping, макар че старото съкращение HW T&L с нищо не е по-лошо. + Заявена производителност HW TCL в RADEON 256 е 30 млн полигона за секунда. Ако отчетем, че за GeForce 2 GTS е заявена производителност от 25 млн полигона за секунда, то блокът за геометрични операции на RADEON 256 ще бъде известно време (до есента) най-бързият в индустрията (поне на теория). + На хардуерно ниво могат да се изпълняват редица специални операции, поддръжката на които е реализирана в Charisma Engine: Vertex Skinning и Keyframe Interpolation. + Хардуерна поддръжка на Triangle Setup, т.е. процесът на преобразуване на плаващи координати на върховете на триъгълниците в целочислени координати в кадровия буфер и установяване на параметри, свързани с върховете, например привързване на текстури.

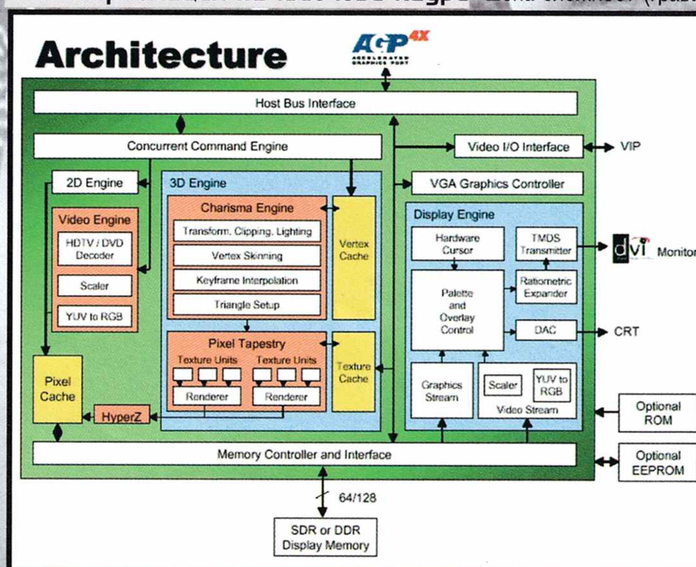
### Vertex Skinning

Това е метод на правилна трансформация на върховете на геометричната мрежа в местата на сглобяване на модела, т.е. всичко се прави само с геометрия, а не с текстури. Текстурите на правилно трансформираната геометрия се напасват правилно. За да може геометрията да се трансформира правилно, особено в местата на сглобките и съединяването (например всичко при моделирането на тялото на човека), се използва техниката vertex skinning (single-skin effect). Обърнете внимание, че vertex skinning е подмножество на метода интерполация на върховете (vertex blending). По същество vertex blending наподобява alpha blending, но само за върховете, а не за пикселите [V = V1*alpha + V2*(1-alpha)]. Методът vertex skinning всъщност е vertex blending за върхове, обработени с различни матрици [V = V1*M1*alpha + V2*M2*(1-alpha)]. Подчертавам: коректността на налагането на текстури в местата на сглобките е следствие от правилното разположение на върховете, което се постига чрез vertex skinning. Vertex Skinning се използва, за да получим плавни текстури и естествени преходи, особено по време на движение. Интерполацията на върховете се осъществява с матрици, наречени Skinning Matrices. В D3D има поддръжка за 2-, 3- и 4-




матрична интерполация на върховете. В повечето случаи 2-матричната интерполация е достатъчна. Обаче при туловище с огромна шия и ръце е за предпочитане да се използва 4-х матрична интерполация, а при туловище и два крака - 3-х матрична интерполация. Освен това подобрението, което идва от 3- и 4-матричната интерполация на върховете, е забележимо само при дълго взиране и разглеждане на персонажа, увеличен до размер цял екран. В GeForce 256 на хардуерно ниво се поддържа само 2-матрична интерполация. Пример за 2-матрична интерполация е всичко живо в демото DMZG, където целият ефект се използва на първа програма.

### Интерполация на ключови кадри



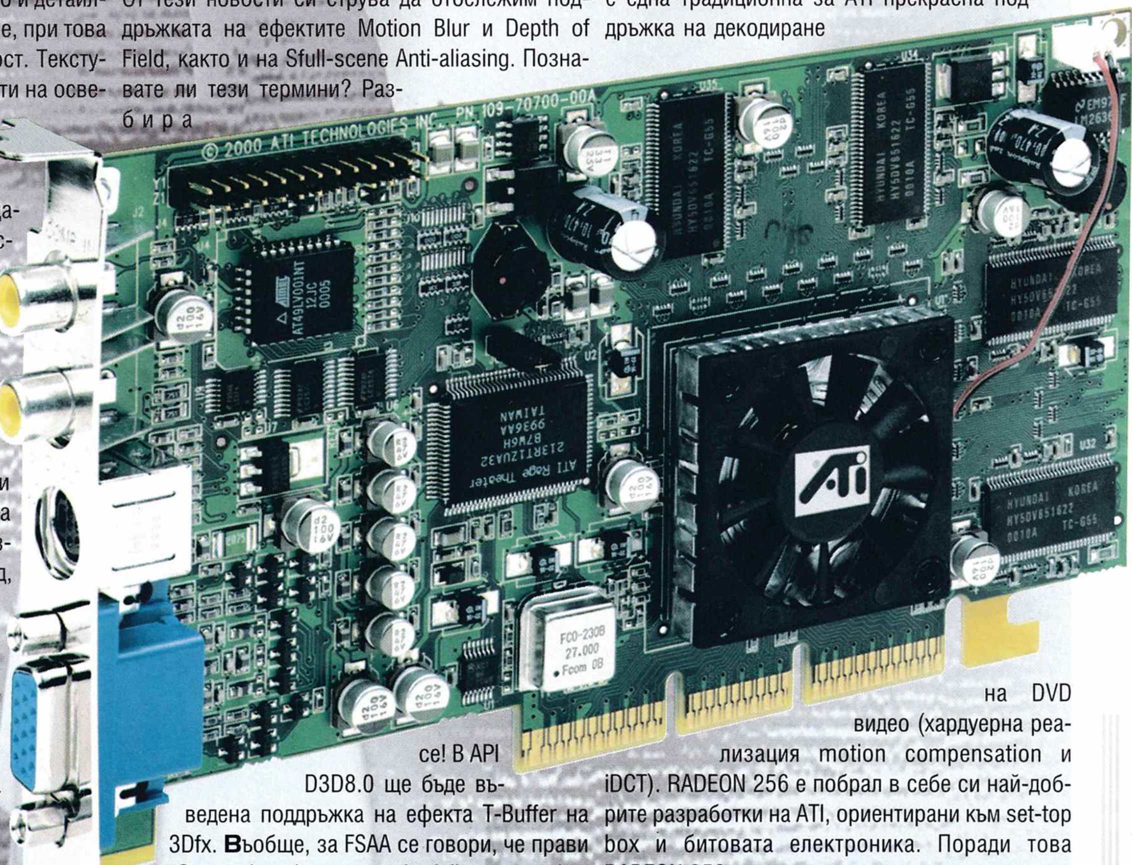

Интерполацията на ключови кадри позволява да се реализира на хардуерно ниво изменението на външния вид на изображаемия обект само като се зададат началното изображение, крайното изображение и ключовите междинни кадри. Всички останали преобразувания се изпълняват автоматично. Вътрешните слоеве на Charisma Engine задават необходимия брой интерполирани кадри между "ключовите" и като резултат можете например съвсем просто да реализирате промяна в мимиката на лицето на даден герой от играта. Параметрите за изменение на мимиката се задават в обичайния текстов файл и с тези параметри може много да се експериментира. Като изходно изображение се използва обичайната картинка с набори на фрагменти от лица във формат TGA. Най-общо, интерполацията на ключови кадри е доста проста за използване технология, така че има всички основания да се надяваме да видим в скоро време приложението ѝ в реални игри. Разбира се, изпълнението на операциите TCL, а също така Vertex Skinning и Keyframe Interpolation изискват мощни изчислителни ресурси. Съдейки по всичко, при RADEON 256 с ресурсите няма проблеми. Ето защо разработчиците могат да използват повече полигони и да прилагат различни специални ефекти, което прави 3D света в играта по-реален. Разработчиците на игрите могат да използват освободените ресурси от CPU примерно за изчисления на AI. За сравнение. В игрите, които не са ориентирани към използването на HW TCL за изчисления на AI, се отклоняват обикновено до 5% от ресурсите на CPU. В новите игри, ориентирани към използване на възможностите на HW TCL за изчисления на AI, може да се отклоняват до 30-40% от ресурсите на CPU. Това означава, че вашите виртуални противници ще станат по-коварни и по-хитри (всъщност, може би се надявате да е така). Освен това освободените големи ресурси на CPU могат да се използват за изчисления на физични ефекти с повишена сложност (гравитация, атмосферни ефекти и др.). И още нещо важно: ако в играта се използват възможностите на HW TCL, но не и големите освободени ресурси на CPU, тогава потребителят ще получи великолепна по качество и много бърза графика, но няма да види никакви други плюсове.

### Pixel Tapestry

Освен че е възможно хардуерно да ускори геометричния стадий при рендирането на изображенията, RADEON 256 пак хардуерно може да ускори и стадия на растеризация. Именно за тази цел е създадена архитектурата на рендеринг на пиксели и драйва Pixel Tapestry. Този драйв на рендеринга е вграден в RADEON 256 и е бил специално създаден за реализация на работа при три текстурни блока във всеки конвейер с рендеринг. В RADEON 256 има два такива конвейера

(с по три блока текстуриране). Това позволява: + да се смесват и филтрират до три текстури на пиксел без загуба в скоростта + хардуерно да се реализират различни методи на трансформация на текстури (cubic environment mapping, projective texturing и т.н.) + да се реализира еднопроходно налагане на релефни текстури с помощта на методите Emboss, Dot Product 3 и Environment Mapped Bump Mapping (EMBM) + точно да се моделират отражателните свойства на някои материали (вода, метал, дърво и т.н.) Освен това с помощта на драйва Pixel Tapestry се реализира поддръжка на: + Priority Buffer, който се използва за налагане на реалистични сенки (shadow mapping) от индивидуални източници на светлина + 3D Textures (триизмерни текстури), което позволява да се създават сложни, динамични източници на осветяване, а също и обемна мъгла, дим, течности, и опростява нещата при обекти с променлива геометрия. + Не е тайна, че колкото по-големи са текстурите, толкова повече пиксели можеш да наложиш за такт и толкова по-реалистично и детайлно се получава крайното изображение, при това без загуба в общата производителност. Текстурите се използват за налагане на карти на осветеност, карти на сенки, моделиране на отражения и огледални повърхности, релеф (bump maps) и т.н. + По-особено стоят нещата с поддръжката на релефното текстуриране EMBM, което засега се поддържа само от чиповете серии G400 на Matrox, но затова пък се използва в няколко десетки игри. + Положителен момент при RADEON 256 е поддръжката на метода на кубично налагане на карти на средата, поддържано в D3D 7.0. В този метод няма зависимост от точката на наблюдение, но затова пък се използват 6 текстури. Освен този метод, RADEON 256 поддържа още и сферичния метод (1 текстура, има зависимост от точката на наблюдение) и двойния параболоиден метод (2 текстури, има зависимост от точката на наблюдение). За да изглежда реалистично сцената в играта и да има дълбочина, се използва моделиране на сенките. За налагане на естествени сенки върху обектите от сцената, в зависимост от тяхната отдалеченост от всеки източник на светлина, в RADEON 256 е реализирана поддръжка на специален Priority Buffer (приоритетен буфер). Този буфер формира локална видеопамет и позволява да се обработва информация за обектите, образуващи сенки. С помощта на Priority Buffer се определя поредността на използване на данни, в резултат на което първа се образува сянката от обекта, намираща се най-близо до наблюдателя. Налагането на сенки се осъществява за сметка на трансформацията на текстури. Този метод е по-прост и по-ефективен от използвания традиционен метод на буфер шаблони.

RADEON 256 притежава и поддръжка Range-Based Fog, т.е. налагане на мъгла, плътността на която зависи от отдалечеността на обектите от играча. Една от новите функционални особености на RADEON 256 е поддръжката на 3D textures (триизмерни текстури). 3D Texture е текстура, представляваща 3D масив от пиксели, а не 2D, както е обичайно. Това е нововъведение в OpenGL1.2. До неотдавна поддръжка на триизмерни текстури имаше само в Permedia3 на фирмата 3Dlabs. Този тип текстури може да се използва за работа с воксели (обемни пиксели), за налагане на сферични текстури за моделиране на обемни източници на светлина. Триизмерните текстури опростяват използването на деформируема геометрия. Например може да се отреже или откъсне част от обекта без да е необходимо да се обновява текстурата. В RADEON 256 също така е заложена поддръжка на редица новости, които ще бъдат реализирани в разработвания D3D8 от състава на DirectX 8.0, анонсът за които се очаква към края на лятото. От тези новости си струва да отбележим поддръжката на ефектите Motion Blur и Depth of Field, както и на Sfull-scene Anti-aliasing. Познавате ли тези термини? Разбира



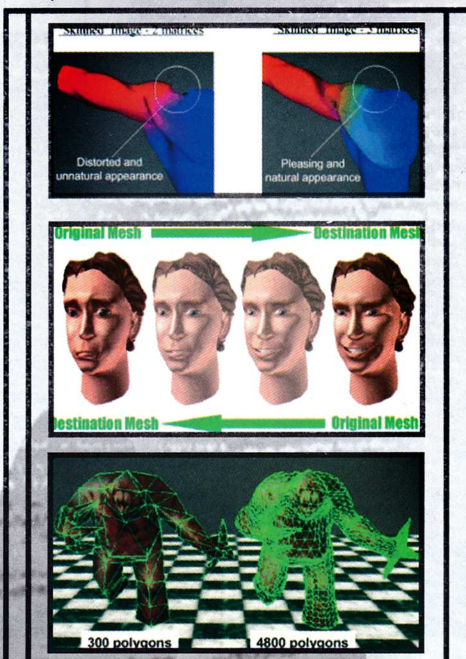
се! В API D3D8.0 ще бъде въведена поддръжка на ефекта T-Buffer на 3Dfx. Въобще, за FSAA се говори, че прави "Comprehensive support for full scene, order-independent anti-aliasing", което означава "Пълна поддръжка на пълна-сцена изглаждане, независимо от поредността на прилагане". Напълно логично е да се очаква съществено намаляване на производителността (до 2 пъти) при употребата на FSAA. Обаче дали ще ползва FSAA или не, ще реши потребителят. Засега е неясна ситуацията с поддръжката на Pixel Shaders. Pixel Shaders е метод за създаване на мултитекстурни ефекти, за който ще има поддръжка в DirectX8.0. Преди можехме да смесваме текстури само благодарение на няколко зададени преди това формули (като правило, състоящи се от 1-2х операции). Pixel Shader пък е сякаш "програма" за смесване на текстури, която се задава ръчно (тук влизат операциите +, -, /, * и още няколко по-екзотични операции, които на всичкото отгоре могат да се комбинират в каквото количество искате). При Pixel Shaders се подразбира работа на ниво пиксели при моделиране на 3D графики, а не на ниво върхове на полигони. Съдейки по всичко, няма специален блок за прилагане на програмируеми и зададени преди това мултитекстурни ефекти на ниво пиксели в RADEON 256, но има възможност да се управлява процеса на смесване на резултатите от работата на текселните блокове. Което е напълно достатъчно, за да може да се заяви, че това е Първата с развити DX8 pixel shader ефекти. Освен графичната част, която безспорно е важна, в RADEON 256 има и вградени допълнителни възможности, които можем да причислим към сферата на видеото и които имат общото наименование Video Immersion. Преди всичко това е една традиционна за ATI прекрасна поддръжка на декодиране на DVD видео (хардуерна реализация motion compensation и iDCT). RADEON 256 е побрал в себе си най-добрите разработки на ATI, ориентирани към set-top box и битовата електроника. Поради това RADEON 256 ще се използва лесно в ежедневието за гледане на DVD, DTV, дигитални видеомагнетофони и т.н. Възможностите да се декодират всякакви типове HDTV формати и включването както на аналогови, така и на дигитални дисплеи, прави RADEON 256 много привлекателно решение за гледане на HDTV с помощта на настолен компютър. Но това не е всичко. В RADEON 256 е реализирана поддръжка на уникалната технология Adaptive de-interlacing, която позволява да се възпроизвежда видео с високо качество, без ръбове или размиване на образа. Всичко това изглежда впечатляващо, нали? Остава да дочакаме картата и съответстващия DVD плеър от ATI и да



проверим как стоят нещата на практика. Още нещо. Когато монтира карта RADEON 256 с чип компаньон Rage Theater, потребителят ще има възможност не само да извежда видеосигнал, но и да получава видеосигнал с едновременно кодиране в различни видеоформати. Сред приятните допълнителни възможности на RADEON 256 е и наличието на вграден TMDS трансмитер, което позволява към платката RADEON 256 да се включват дигитални монитори без да се слагат допълнителни външни чипове. Платките на база RADEON 256 може би ще бъдат анонсирани след известно време и веднага ще започне масовата им продажба. Не е изключен анонс на линия от платки. Възможно е също веднага да бъде обявена и платка с два чипа RADEON 256 върху нея. Защо обаче анонсът на платките ще бъде по-късно? Според мен главната причина за задържането е отсъствието на изпитани драйвери, а не хардуерни проблеми. Не е изключено мениджърите на ATI да са поразмислили и да са решили, че анонсът на картите и началото на тяхната продажба толкова скоро след чипа е по-лошо нещо, отколкото анонс на картите след анонс на чипа - просто по-късният анонс ще съвпадне с началото на реалните масови продажби на карти на база RADEON 256. Изглежда ATI са се научили да извличат поуки от собствените си грешки. И един-два чисто практически въпроса. Колко ще струват картите на база RADEON 256 и каква ще е тяхната производителност в игрите? За цените можем само да гадаем. Ясно е обаче, че когато започнат продажбите на картите на база RADEON 256, картите на база GeForce 2 GTS вече ще са поевтинели. Можем да прогнозираме агресивна ценова политика на ATI, което ще се отрази върху нашия потребителски гръб. Що се отнася до производителността, ако съдим по предишните продукти от ATI, има всички основания да очакваме великолепни резултати при използването на 32-битова дълбочина на представяне на цвета и 60 fps при разделителна способност 1024x768.

**Изводи**

Накрая да теглим чертата. Новият GPU RADEON 256 на ATI притежава куп интересни функционални възможности, някои от които засега са уникални. За отбелязване е заявената висока производителност Charisma Engine на геометричните операции. Съгласно прогнозите около 50% от най-интересните игри през 2000 г. ще поддържат HW TCL, т.е. изчислителната мощ на RADEON 256 ще има къде да се използва. Високоскоростната памет тип DDR SDRAM ще позволи на картите на база RADEON 256 да станат сериозни конкуренти на пазара на игрите по отношение на производителността. Архитектурата Pixel Tapestry позволява да се получи високо качество на 3D графиката. Ще отбележим по-специално поддръжката на релефното текстуриране от типа EMBM, тъй като благодарение на Matrox на пазара вече има достатъчно много игри, където се прилага тази техника. В най-общ план, с ка-




чеството на 3D графиката не трябва да има проблем, главното е да няма проблеми с драйверите. Фактически RADEON 256 притежава всички свойства, които са необходими за комфортна игра през 2000 г. Архитектурата на ядрото RADEON 256 е направена за тактови честоти до 400 MHz (много вероятно е, за да се вдигне честотата на ядрото над 300 MHz, да се мине на 0.15 или дори на 0.13 мкм технология), което ще позволи на ATI без особени усилия да пусне в края на годината нова версия на чипа. Да не забравяме и за поддръжката на технологията MAXX, което е добра осигуровка за бъдещето. Чудесната поддръжка на декодиране на DVD видео и възможността за поставяне на чипа компаньон Rage Theater ще позволи на картите на база RADEON 256 да се превърнат в универсални мултимедийни комбайни. В крайна сметка, не всеки играе игри от типа на QUAKE 3. Някои се увличат и от процеса на създаване на собствен домашен видеоархив. И така, по мое мнение, чипът RADEON 256 изглежда като едно прекрасно балансирано решение за игрите на 2000 г. Главното е платките на база RADEON 256 да се появят скоро на пазара, и то в достатъчни количества, така че всеки желаещ да може да си купи без проблем (?!) съвременна карта от ATI. Разбира се, цените на картите с RADEON 256 трябва да бъдат поносими. Ако ATI иска да попритисне NVIDIA до стената, ще се наложи да води агресивна ценова и рекламна политика. Най-важното обаче, което ATI задължително трябва да осигури, е достатъчен обем на производство на карти на база RADEON 256. А ние ще се запасим с търпение, за да изпитаме картата на база RADEON 256 в реалния виртуален живот.

Voodoo Man

# TIPS & TRICKS

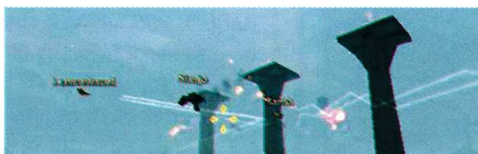


## FLYING HEROES

*Въведете всеки един от следните кодове по време на играта, за да постигнете съответния ефект:* **OMMALLUF** - *Всички амуниции;* **HTLAEHLLUF** - *Пълно здраве;* **ANAMLLUF** - *Пълна мана;* **TSOOBERIF** - *Fire Boost;* **RATSLATEM** - *Получавате метална звезда;* **RETROPELET** - *Получавате телепортатор;* **KAOLC** - *Получавате наметало;* **LERRABSAG** - *Получавате варел с газ;* **SENIMEX** - *Получавате Xemines;* **SENIMGA** - *Получавате Agmines;* **ELBISIVNI** - *Получавате невидимост;* **TSOOBERIF** - *Получавате дезориентираност;* **NIARDICA** - *Получавате киселинен дъжд;* **NODDEGAMRA** - *Получавате Armageddon;* **DUOLCHTAED** - *Получавате смъртоносен облак;* **ERIFLLAF** - *Получавате FallFire;* **LLABERIF** - *Получавате Fireball;* **LLABECI** - *Получавате Iceball;* **HSALF** - *Получавате Flash;* **ERIFTES** - *Неизвестен ефект;* **DICAHSALPS** - *Неизвестен ефект;* **LLAEZEERF** - *Неизвестен ефект*

## DIABLO 2

**Hex Cheat:** ***Внимание!*** *винаги правете копие на savegame-овете ви преди корекция! За да промените количеството злато, което имате в "Stash", направете следното:* **1)** *Опитайте се да съберете поне 1000 жълтици в stash-а. Този чийт работи и с по-малки количества, но може да бъдете ограничени откъм количеството, което можете да добавите.* **2)** *Възстановете въпросния savegame. Запишете си точното количество жълтици и излезте от играта.* **3)** *стартирайте някой Hex Editor и превърнете сумата която имате в шестнадесетично число. Отворете файла savegame.d2s (savegame е името на героя ви в save папката на Diablo 2).* **4)** *Потърсете местоположението на цифрата, която получихте преди малко. Променете числото на FFFF (или всяко друго число, което желаете, но не по голямо от 65000). Save-нете файла.* **5)** *Възстановете savegame-а ви на Diablo 2 и ще имате 65000 златни жълтици в stash-а ви!*





## VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

*Чийт кодове:* ***ЗАБЕЛЕЖКА!*** *за да използвате тези кодове трябва да знаете как се използват чийтове чрез команден ред. Ако не можете да правите това, то подобре не се опитвайте. Започнете играта с параметър -console в командния ред. Тоест:* ***C:\Vampire\vampire.exe -console или "C:\Program Files\Vampire The Masquerade - Redemption" -console*** *В сингъл плеър режим натиснете ~, за да се появи конзолата. Въведете в нея който и да било от следните кодове:* ***ЗАБЕЛЕЖКА!*** *някои от кодовете могат да бъдат прилагани към всеки герой от вашата компания. Просто щракнете върху героя преди да извикате конзолата за въвеждане на кода.* **god** *0/1 - включва/изключва режима Бог;* **cash** *# - (където # е число) променя парите ви на #;* **dropcash** *# - (където # е число) премахва # от парите ви;* **xp** *# - (където # е число) добавя ви # към XP;* **freecasting** *- нанася наказания без използването на кръв;* **ai** *- изключва компютърното управление на врага и на вашите съекипници;* **addalldisciplines** *# - (където # е число) увеличава всички способности на #;* **revive** *- пълно здраве (може да бъде направено и след смъртта);* **freeammo** *- нямате нужда от амуниции;* **stakme** *- изгаряте се;* **killme** *- истинска смърт (Revive не може да ви върне);* **totals** *- показва информация на сцената (XP, злато и т.н.);* **addthing** *# = (където # е число) получавате артикул # (Например: Vitae, Dagger и т.н.);* **advancement** *- показва прозорец за напредъка ви;* **framerate** *0/1 - изключва/включва framerate на дисплея;* **poisonme** *- отравяте се;* **diseaseme** *- разболявате се;* **damage me** *- наранявате се;* **whereis** *- статистика на местоположението;* **frenzyme** *- полудявате;* **maxfps** *# - (където # е число) прави максималното FPS на #;* **shapeshift** *# - (където # е число) прави shapeshift в #;* **shapeshift** *- връща shapeshift обратно към нормалното;* **freeze** *- замразява тялото, но все още можете да се движите из нивото;* **pause** *- спира действието;* **resume** *- подновява действието;* **emit** *# - (където # е число) изпуска # от краката а героя ви (например: огън, газ);* **jump** *= прехвърля ви на ниво/кръстопът (вижте по-долу)*

***Прехвърляне на ниво/кръстопът*** *Използвайте "Jump" кода за внезапен преход към някоя друга област в играта. Ако желаете да се прехвърлите на някой кръстопът използвайте # след името на нивото. Например: "Jump Monastery2" and "Jump Monastery2 1".* ***ВНИМАНИЕ:*** *Това ще промени вашият auto-save ако смените нивото. Освен това при преминаването на различно място в играта няма да бъдат изключени необходимите ключове за по-нататъшен прогрес в историята. Трябва да използвате изключително внимателно този чийт ако не искате да започвате цялата игра от самото начало. Този чийт се използва предимно за повторно посещаване на области, които вече сте завършили напълно.* ***Convent, ConventDay, OldTownDay, SmithyDay, Inn4StagsDay, JudithBridgeDay, University, StThomas, GoldenLaneDay, UnornaDay, EastGate, EastGateNight, OldTown, Smithy, Inn4Stags, JudithBridge, Unorna, Haven, PetrinHill, PetrinHillDay, AnezkaRoom, Nquarter, PragueCastle, PrinceBrandl, GoldenLane, DummyNorthQuarter, DummyNorthGate, DummyNorthQuarterGate, SilverMines, SilverMines2, SilverMines3, SilverMinesNight, Monastery, Monastery2, Monastery3, ArdanChantry, ArdanChantry2, ArdanChantry3, ArdanChantry4, JosefTunnels, JosefTunnels2, JosefTunnels3, VysMountain***

# DEUS EX

Променете файла **user.ini** в папката deusex/system като смените следния ключ: на мястото на **'t='** напишете **'t=talk'** (направете това на всички места където се среща 't='). По време на играта натиснете **T**, за да се почви ред казващ 'Say:' в дъното на екрана. Изтрийте думата **'Say'**. Винаги пишете на празен ред. За да активирате чийтовете въведете "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" (без кавичките разбира се) в конзолата. Сега вече можете да въведете всеки един от следните кодове: **God** - Ставате като Бог; **invisible** - Ставате невидими; **behindview** 1/0 - Изключване/включване на режима third person; **fly** - Режим полет; **walk** - Изключване на режима полет; **iamwarren** - Включване на EMP Field; **allskillpoints** - Дава всички Skill точки; **allweapons** - Дава всички оръжия; **allammo** - Презареждане на оръжията; **allaugs** - Всички основни придобивки; **tantalus** - Убива текущата мишена; **opensesame** - Отключва вратата, която е на мушка; **legend** - Тайно меню; **allhealth** - Пълно здраве; **allenergy** - Пълна енергия; **allcredits** - 10000 кредита; **allimages** - Всички образи; **summon** X - Извиква артикул X (всички артикули са описани в долния списък); **spawnmass** X # - Дава # броя от артикул X Извиквани артикули: **Lockpick, Basketball, MultiTool, AcousticSensor, Ammo10mm, AmmoDart, AmmoDartPoison, AmmoDartFlare, AmmoNapalm, AmmoPlasma, Ammo3006, AmmoRockets, AmmoRocketWP, Ammo20mm, AmmoSabot, WeaponPistol, WeaponRifle, WeaponStealthPistol, WeaponShuriken, WeaponSawedOffShotgun, WeaponProd, WeaponPlasmaRifle, WeaponAssaultShotgun, WeaponFlameThrower, WeaponGasGrenade, WeaponLAM, Weaponmodaccuracy, Weaponmodclip, Weaponmodlaser, Weaponmodrange, Weaponmodrecoil, Weaponmodscope, Weaponmodsilencer, WeaponCombatKnife, WeaponCrowbar, WeaponHideAGun, WeaponAssaultGun, WeaponLAW, WeaponPepperGun, WeaponMiniCrossbow, WeaponSword, WeaponBaton, WeaponNanoSword, WeaponEMPGrenade, WeaponNanoVirusGrenade, Weapongepgun, Weaponmodreload, AugBallistic, AugCloak, AugDatalink, AugEMP, AugEnviro, AugIFF, AugShield, AugStealth, AugTarget, Terrorist, JCDentonMale, PaulDenton, Greasel, Gray, TiffanySavage, NicoletteDuClare, JoeGreene, WaltonSimons, JojoFine, AlexJacobson, JaimeReyes, BobPage, RepairBot, MedicalBot, HazMatSuit, Sodacan, Candybar, Liquor40oz, SoyFood, VialAmbrosia, Rebreather, AdaptiveArmor, Binoculars, BallisticArmor, LiquorBottle, Credits, WineBottle, Cigarettes, MedKit, VialCrack, Flare, FireExtinguisher**

# DEATHTRAP DUNGEON

По време на играта напишете: **elvis** - Безкрайно здраве; **tools** - Всички оръжия, обекти и т.н.; **taxi** - Пропускате нивото; **caffeine** - 100 точки допълнително здраве

# EMPIRE OF THE ANTS

За да активирате чийтовете започнете играта с параметъра "/11" в командния ред(например: **C:\Ants\Ants.exe /11**"). Натиснете F11 в играта, за да извикате диалогов прозорец за чийтове и въведете някой от следните кодове: **Showmap** - Разкрива картата; **Disco** - Превръща Anthill в диско парти; **Marche** - Замразява мравките; **WinLevel** - Печелите нивото; **LoseLevel** - Губите нивото; **WannaFood** - Получавате храна





# F.A. PREMIER LEAGUE STARS

Шест гола преднина плюс 1000 звезди: Започнете нов сезон и въведете за ваше име " Goalrush Utd ".

# METAL FATIGUE (DEMO)

Как да откриете цялата карта: Натиснете **[F9]**, докато играете някоя мисия. Цялата карта ще ви бъде показана за две минути, но врагът ви също я вижда през това време. Как да замразите здравето: Натиснете **[F11]**, за да замразите здравето на всички играчи, включително и на врага.

# X - BEYOND THE FRONTIER

Save-нете вашата игра и запомнете колко кредита имате. Отворете savegame-а с hex editor (първият ви savegame има името **X0.SAV**, след него е **X1.SAV** и т.н.). НЕ СЕ ОПИТВАЙТЕ да коригирате **X99.SAV**, защото това е списъка на savegame-овете ви. Трансформирайте наличните кредити, до десетичната запетая, в шестнадесетично число (може да използваме windows-кия calculator или някоя специална програма). Например ако имате 298.35 кредита ще трябва да изчислите числото 298 в шестнадесетичен вид. Резултата, който трябва да получите е 12А и понеже всяко число се представя от две цифри резултата трябва да бъде 012А. Сега потърсете тази стойност в savegame-а. Ще я откриете два пъти и трябва да промените и двете места!

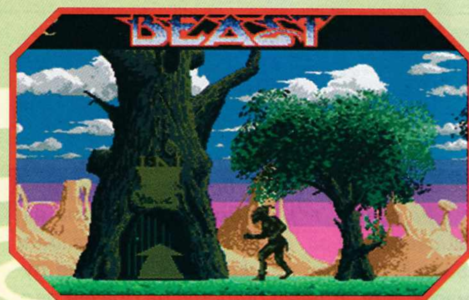
# DAIKATANA

Започнете играта със следния параметър в командния ред: **+set console 1 +set cheats 1**. След това по време на играта натиснете ~ и въведете някой от следните кодове: **God** - Ставате като Бог; **Health** # - увеличава здравето ви с # (100+); **Weapon_give_#** - Дава ви оръжие # (1-10); Massacre - Убива всички противници на нивото; **Notarget** - Ставате невидими; **Noclip** - Можете да минавате през стени; **Cheats 0** - Премахва чийтовете; **Cam_toggle** - Променя гледната точка на камерата (има три различни възможности); **Cam_nextmon** - Фокусира камерата на следващия ви противник; **Screenshot** - Прави Screenshot; **g_unlimited_ammo 1** - Неограничени амуниции; **Rampage** - Яростен режим; Как да повишим дадено ниво: За да повишите нивото на някое ваше качество (сила, атака, скорост, акробатика, жизненост) извикайте конзолата и напишете: **boost** [атрибут] Например: boost speed. За да повишите всички нива наведнъж въведете: boost all.

TRICKS

CM

Само до преди няколко години аркадните игри стояха на върха на успешните жанрове. Почти всяка нова 2D-аркада се посрещаше с аплодисменти. А бисерите като SHADOW OF THE BEAST - една от най-сполучливите серии в историята на аркадните игри - направо с бурен възторг. **В началото бяха Amiga и Atari ST.** Именно за тези платформи през 1989 г. фирмата PSYGNOSIS направи първата игра SHADOW OF THE BEAST. Тя веднага направи страхотно впечатление и на геймърите, и да критиката (въпреки купищата аркади, които излизаха по онова време) и получи отличия за най-добра графика и за най-добра анимация. Дори и сега, след толкова години, има стари печени играчи, които не дават дума да се издума срещу SHADOW OF THE BEAST. Интересен сюжет, преплетен с чудесна фентъзи-среда. Вечната борба със злото, олицетворено от Zelek (дясната ръка на Malethot), който страшно ви вбесява и дори ви взема човешкото тяло. Пъстра графика, невиждан дотогава scrolling в 13 независими плоскости, подходяща музика, добър gameplay... И вие, мускулестият боец, умеещ така добре да скача и да раздава удари. Ето тази комбинация превърна първата серия на SHADOW OF THE BEAST в хит. Още през следващата година играта е пригодена и за Commodor и ZX Spectrum. Единствените, които остават с пръст в устата, са собствениците на PC. **По стар изпитан бизнес-обичай**, почти всеки сполучлив продукт бива последван от продължение. Затова през 1990 г. се появява и втората игра от серията SHADOW OF THE BEAST - отново за Amiga и за Atari ST. И отново играта бъка от интересни хрумвания и забавления, без сюжетът да е много-много променен. В края на първата игра си възвръщате човешкото тяло и с него започвате втората игра. Malethot (т.е. Beast Lord) пак е тук и отвлича вашата малка сестра, а вие тръгвате да я спасявате. Само че не знаете как и по кои пътища. Затова почвате да разпитвате различните фигури, с които се срещате и дори си разменяте с тях предмети. Ето точно този адвенчър-елемент е първото приятно ново нещо във втората игра. Второто приятно ново нещо е интересното оръжие, с което разполагате. Това е бодлива топка, закачена на масивна верига, която се удължава до натискане на бутона "fire". Нова е средата. Още по-опасни и по-гадни са гадините. И докато в първата игра авторите предпочитат екшън-елементите, сега залагат върху логическите проблеми. Които обаче, са съжаление, са прекалено трудни, и принуждават геймърите безпомощно да посягат към cheat-овете. **През 1992 г. излиза и третата** игра от серията - BEAST 3: OUT OF THE SHADOW. В нея авторите вкарват най-доброто от предишните две части - суперграфиката и екшъна от първата и логическите проблеми (този път поправени) от втората. Сюжетът не е кой знае колко променен, но пък оръжията са повече - огнен чук, взривяващи се стрели...







Тази трета игра става много популярна, защото в нея трудността е отлично балансирана, така че може да бъде доиграна и без cheat-ове дори от абсолютни дилетанти. С BEAST 3: OUT OF THE SHADOW фирмата PSYGNOSIS приключва трилогията завинаги. За голямо съжаление. **Трилогията SHADOW OF THE BEAST** (както и GOLDEN AXE или TURRICAN) безусловно вече се е записала със златни букви в историята на аркадните игри. На онези игри, по които притежателите на PC-та могат само със завист да въздишат и да ронят сълзи.










**Някои от хитовете за Amiga**

**1. Alien Breed -** Тази игра може да се нарече класическа в истинския смисъл на думата и затова някой път в рубриката ни Evergreen ще се спрем по-подробно на нея. С поглед отгоре, с отлична атмосфера и, естествено, с гадни нашественици. И по тази игра собствениците на PC-та могат само жално да въздишат. **2. Chaos Engine -** Също класика. Shooter, поддържащ игра за двама геймъри, с особен стил, интрига и изработка, която я прави за времето си култова игра. **3. Dungeon Master -** Е, това вече е класика и за притежателите на PC-та. Няма геймър по света, който да не я знае. И с продължение, наречено CHAOS STRIKES BACK, но само за Amiga. И досега притежателите на PC-та скърцат със зъби, че това отлично продължение не е преработено и за техните машини. **4. First Samurai -** Игра с много добър gameplay, великолепна графика и чудесна музика. Този ПЪРВИ САМУРАЙ има такъв успех, че му е направено и продължение, естествено, под името SECOND SAMURAI. **5. Black Crypt -** Според любителите на dungeon-ите и феновете на Amiga - най-добрият dungeon за всички времена. Отлична игра с много интересни идеи. С чудесни подземни пещери, графика и gameplay. **6. Turrican -** Това е аркаден shooter, по-късно преправен за всички видове PC-та и конзоли. Твърд екшън с прекрасна графика и добра музика.



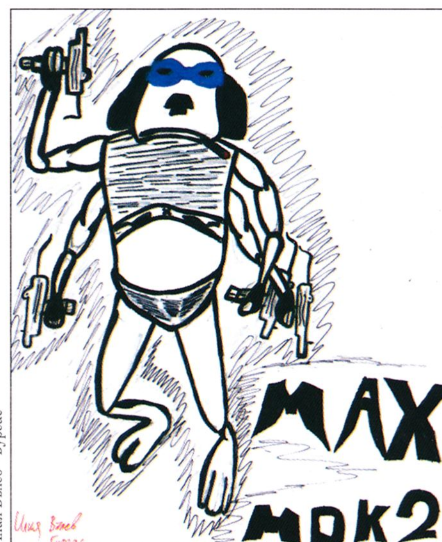


Serginio.Set


Теодор Тодоров - Русе



Адриян Хаджийски - София



Илия Вълев - Бургас



Борислав Тонев - Сандански


princess Amidala - Пловдив